
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO IV Nº27 - 350 PTAS
Nintendo®
Acción
DOSSIER
FRANKENSTEIN,
El juego que te hará temblar
ALTA DEFINICIÓN
Por fin, Killer Instinct
8 426239 010023 00027
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
HOBBY PRESS
Demon's Crest, regresa el clásico de Capcom
¡TERRORÍFICO!
Guías de DKC, Super Metroid, Jurassic Park 2, Batman & Robin



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales:
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad,
José Carlos Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Elena Jaramillo
Secretaria de Redacción:
Ana Mª Torremocha
Fotografía:
Pablo Abollado
Colaboradores: Javier Castellote
E. Lozano, David García, Carlos de Frutos,
Esther Barral, Sonia Herranz

Directora Comercial:
María C. Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de
los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99
Transporte: BOYACA Tel: 747 88 00

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





**Febrero
1995
350 pts.**

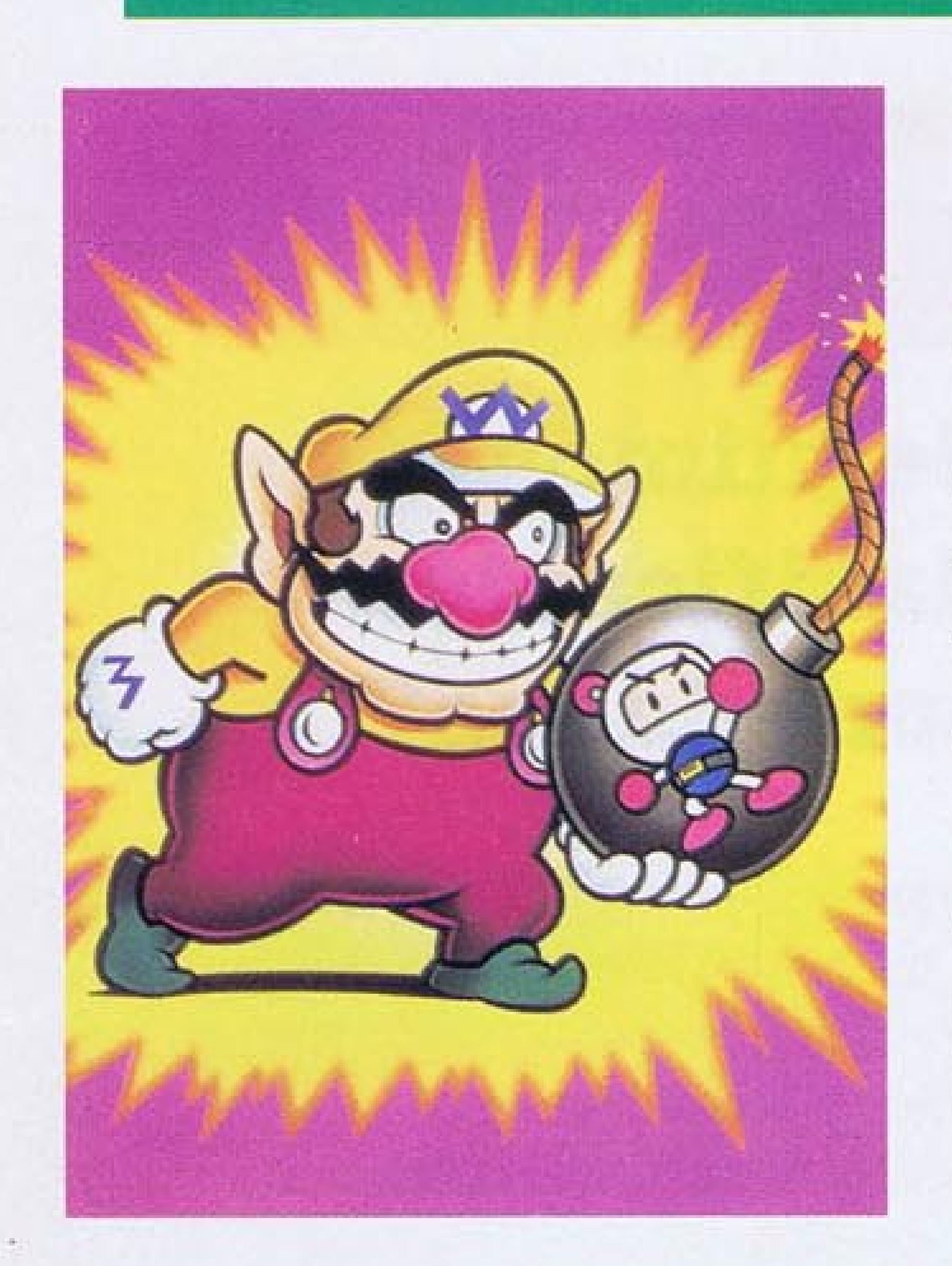




La portada: Demon´s Crest

Contaba la leyenda que, en un futuro, Capcom retomaría la línea plataformera que lanzó al estrellato al Sir Arthur de Ghouls´n Ghosts. Y que entonces vendrían momentos de jolgorio, y que la gente se olvidaría de los Street Fighter para celebrar la vuelta de los clásicos más jugables. En este número de Nintendo Acción la leyenda se ha hecho realidad. Una completa preview sobre el juego que marca el regreso de la serie de fantasmas y cementerios lo pondrá de manifiesto. En breve, todos prodremos acoger entre abrazos al diablo Firebrand y a su corte de scrolles, monstruos y arcades de lujo.

Preview



24 El truco está en lo sencillo. También en la combinación de héroes de lujo en el mismo arcade. Nintendo esta vez ha "contratado" a Bomberman para que haga de digno rival a un Wario no tan malvado como antes. Será en un programa cargado de bombas y con posibles para cuatro jugones simultáneos.

Super Stars

30 Dos héroes ya de casi toda la vida copan este mes el apartado de reviews. Uno es Clayfighter 2, la revancha de Interplay con el tema arcilla y Claymation. El otro enfrenta al metálico Robocop y a Terminator en un arcade que empieza soso pero culmina de forma brutal. Que ustedes disfruten de sus puntuaciones. Son muy fiables.



Dossier



74 Frankenstein & Mary Shelley & Sony & Bits Corporation. La combinación se da cita este mes en Nintendo Acción para presentar en primicia el juego de una criatura que está dando mucho que hablar en los cines. Si quieres saber cómo es la conversión de esta historia gótica, ve directamente a la página en cuestión.

Así es este número de Nintendo Acción

El Correo de

BIG N

Temas variopintos, como a mi me gusta. Y crítica por los cuatro costados, como mandan los cánones. Seguid así, que esa es la idea. Y no os cortéis ni un pelo. Que ardo en deseos constantes de conocer vuestra opinión sobre los temas más candentes. ¿Hace falta repetir mi dirección? No, ¿verdad?

Game 40 en el banquillo de los acusados

¡Hola Big N! Estoy cabreado porque un día me dijeron que había un programa de radio "sólo" de videojuegos, el Game 40, que lo echaban todos los lunes de 10 a 11, que salían trucos y que ponían canciones de mangas. En aquel entonces yo aluciné por un tubo con la noticia, pero cuando puse la radio a las diez me encontré con un presentador que no tenía ni idea de videojuegos, que se enrollaba más que un gusano para rellenar la única hora dedicada a este tema entre 168 que tiene la semana y que, encima, tuvo la desfachatez de decir: "Ya os he dicho que el programa no puede ser únicamente de música de videojuegos. Si no sería un pestiñazo todo el rato con maquinitas..." ¿Qué opinas Big N?

M. Jesús Pozo. 16 años. Utrera.

Big N.- Verás Manuel, yo no me considero abogado defensor de nadie, pero en este caso voy a sacar mi biónica cara por el colega Guillermator. En primer lugar, te recomendaría que escuchases el programa más de una vez. De esa forma te darías cuenta de la línea desenfadada que sigue y comprenderías el sentido de la frase que me indicas. Por otra parte, en cuanto a lo del nivel de conocimiento del presentador, te diría que él es un simple disc-jockey. Su función es la de dar entrada a trucos de videojuegos y poner canciones de cartuchos al estilo Donkey Kong Country, pero al fin y al cabo es un pinchadiscos. Además, tú lo has dicho: es la única hora dedicada a nuestro mundo de toda la semana. La alternativa que te queda es escuchar una amena tertulia sobre la situación interna en Kuala Lumpur.

¿Por qué no se riza el rizo ?

Hola Big N y amigos de Nintendo Acción: He escrito esta carta para preguntar una cosa sobre Donkey Kong Country (naturalmente de Super Nintendo).

Yo ya lo tengo, me lo he comprado estas navidades y tengo que añadir que está muy bien y además es muy divertido, pero me gustaría saber por qué no se ha incluido en este cartucho algunas de las imágenes que se incluyeron en Nintendo Acción anunciándolo, ya que tan sólo sale la del título y la de Game Over, que son de las mismas proporciones y gráficos que las nombradas anteriormente.

Paloma Civera Navarrete. 14 años. Valencia.

Big N.- Aquí hay que distinguir dos aspectos para que la cosa quede clara. Las imágenes de las que hablas se utilizaron para la promoción publicitaria, pero están conseguidas con la misma técnica de renderización que presentan los gráficos del juego. Por lo tanto, hubiese sido posible incluirlas en él (en la presentación o en el final,por ejemplo). No

La pregunta del mes

¿Seguimos sin clasificación por edades?

Hola Gran N: Envío esta carta para decirte que me parece ridícula la discusión sobre si este cartucho es para niños y este otro para adultos. ¿La Solución? Fácil, Sólo tenéis que mirar la solapa de Mortal Kombat II. Viene en inglés, pero los recuadros de edades se entienden. Y ahora pregunto yo, ¿por qué no se hace esto en todos los cartuchos y nos dejamos de tanta tontería?, ¿de quién depende que se coloque la dichosa etiqueta?

Carlos B.F. ¿La edad? Madrid

Big N. - Así debería ser y así lo está siendo. El ejemplo de MK II es sólo la primera piedra. Casi todos los cartuchos que están saliendo a la venta lucen una etiqueta que recomienda el juego a determinadas edades. El problema es que ese "casi todos" deja a algunos productos aún sin clasificar. Y te cuento porqué. En gran parte del resto de Europa tal clasificación está regulada a través de un organismo oficial que se llama ELSPA. En España, y hasta la fecha, no es obligatorio incluir esta etiqueta. Pero te prometo que se está "legislando".



se hizo, es cierto, pero no por eso hay que restarle mérito a Donkey Kong Country. Quizá lo que ocurra es que Nintendo nos está acostumbrando mal y, una vez que nos regala el mejor juego de la historia, nosotros no nos conformamos y le pedimos todavía más. Por eso, debemos tener cuidado de no convertirnos en un niño mimado y caprichoso.

Big N.- No sabéis cómo me alegra que los ya "maduritos" también se preocupen por estos temas. Y además, parte de razón no os falta. Lamentablemente, incluso la industria del videojuego es eso, industria, y como tal se rige por el "mardito parné". Nintendo España se ha lanzado al ruedo de la traducción, y eso es de agradecer, pero no veáis lo que ha ccostado, y cuando se habla de cuentas y gastos no se pueden hacer demasiados experimentos. Illusion of Gaia es una magnífica noticia y un mejor punto de partida, pero ahora os toca a todos los que lleváis meses demandando juegos de rol en "cristiano" dar el do de pecho y poneros a comprar cartuchos como locos. Será el único modo de disfrutar de títulos en español.

¿Power Qué?

El otro día se me ocurrió fijarme en la propaganda de la revista y vi: "Power Rangers, Líder en U.S.A.". Pensé: "si es una serie líder en EEUU, entonces debe ser algo fuera de lo normal". Conecté la TV y sintonicé Tele 5. Empezó la serie con una especie de música cutre-salchichera y ¿qué veo? cuatro o cinco payasos danzando con trajes de pellejo de gato. Acompañados de un tío que tenía delirios de grandeza, llamado Mega-no se qué, que hacía el panoli con un traje de plástico. Por favor, Big N, ¿de dónde viene el éxito de esta serie? ¿la gente la ve para reirse o es que los españoles nos dejamos comer el coco con todas las series americanas copiadas de japonesas de la época de los samurais?

Joaquín Arjona.
13 años. Madrid.

Big N. - ¿Que por qué ha tenido tanto éxito la serie en los USA? Pues sinceramente no lo sé, pero lo cierto es que el aspecto cutre-salchichero a que te refieres ha sido la llave de la fama de un montón de películas y series de culto, y parece que con Power Rangers ha sucedido lo mismo. Eso sí, el aspecto grotesco de la mayoría de los personajes es más que evidente y quién sabe si no provocado. ¿Que si los españoles nos dejamos comer el coco? Pues puede que también, pero es que este tipo de productos son como las lentejas, si quieres las comes y si no, cambias de canal y tan contento.

Unos novios preocupados

¡Que tal Big N! Somos dos consoleros forofos de los RPG. Ya sabemos que lo de la traducción de los juegos es un tema ya más que trillado, pero es que mi novia y yo tenemos una duda que nos corroe las entrañas. En el último número de vuestra revista leimos que Illusion of Gaia iba a salir en castellano, lo cual nos llenó de alegría. Sin embargo, poco después caimos en la cuenta de una terrible cuestión. Como es obvio, la traducción cuesta dinero, y para que a Nintendo le resulte rentable y se anime a traernos nuevos juegos en "spanish" hará falta que las ventas de Illusion of Gaia tengan éxito, ¿no es así? ¿depende el futuro de los juegos de rol en castellano de las ventas de este cartucho,¿ Qué opinas al respecto, Big N?

José Luis Alemán y Maisa del Bosque.
Veintitantos los dos. Madrid.

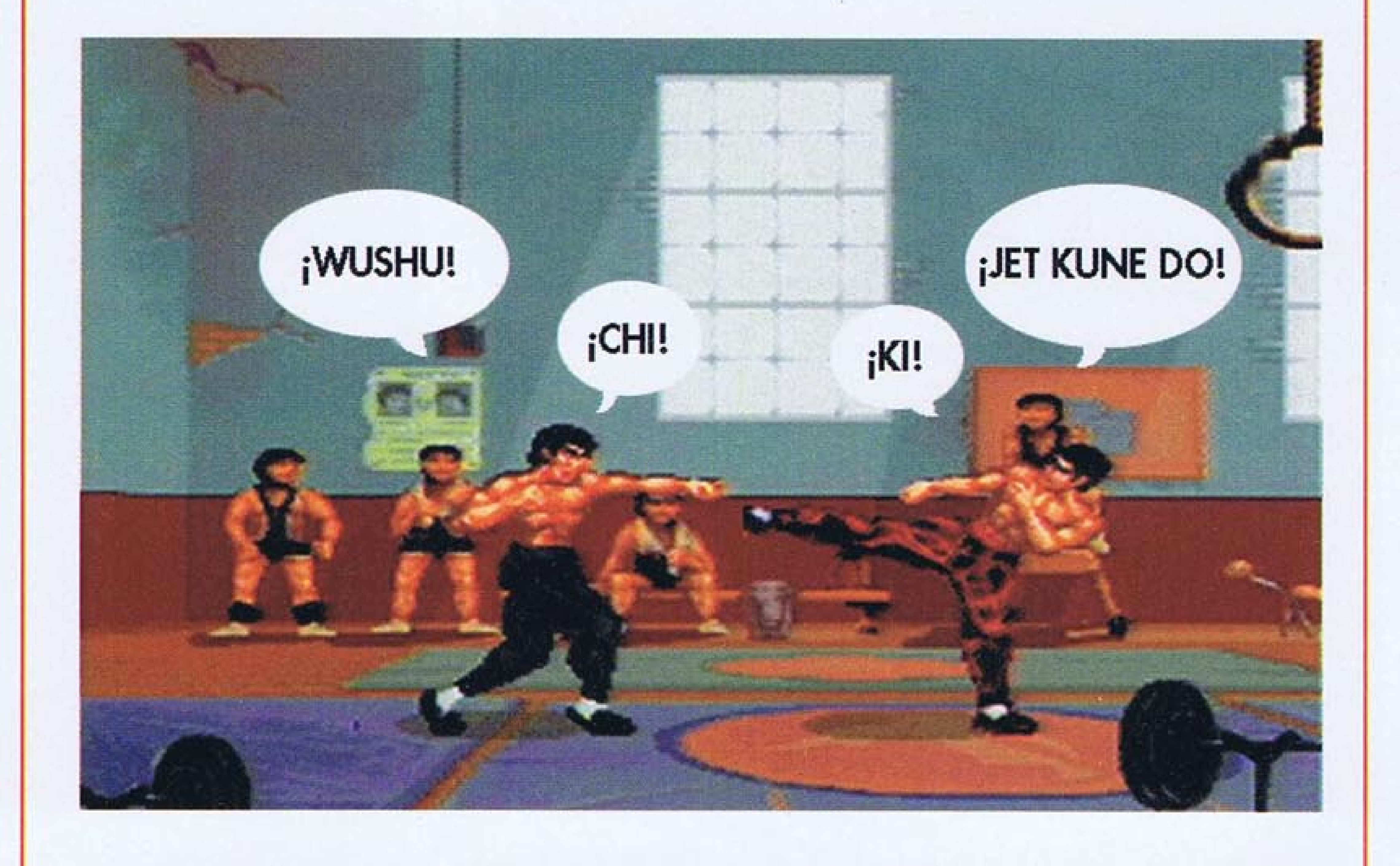
Lo +fuerte del mes

A vueltas con el tema "Wushu"

Querido Big N: (...) el asunto que me incitó a escribirte fue el leer en el nº 25 que en tu sección aparecía la carta de un chico llamado Alberto Sánchez Valle, de Bilbao. Este (...) criticaba muy duramente el trabajo de Giancarlo Vialli en el artículo de Dragon para SN (...) Para empezar, yo sin ser un fan de Bruce Lee se algunas cosas más que ese chaval: por ejemplo, Bruce Lee no practicaba Wushu, sino Jet Kune Do, un arte marcial derivado del Kung-Fu e ideado en su totalidad por él. La energía interior no se cómo la llamarán en Kung-Fu, pero en kárate se llama Ki y no Chí como dice este (...) (...) Este chico se cree que por verse "Operación Dragón" todos los días y tener un poster de Bruce Lee encima de su cama sabe mucho de artes marciales (..)

Hugo Becerra Adán. 16 años. Alcalá de Henares.

Big N: En vista de las proporciones que está tomando el asunto, se me ocurren varias reflexiones. En primer lugar, amigo Hugo, que eso de faltar está muy feo, y que con insultos no se defiende ningún argumento. En segundo, que dado el apasionamiento con que sostenéis vuestras posturas (y en esto incluyo también a Alberto Sánchez) no me extraña que practiquéis Kung-Fu, Wushu, Jet Kune Do, Kárate o como queráis llamarlo. Con un Ki (o Chi) así, en más de una ocasión vais a tener que aplicar vuestros conocimientos más tarde o más temprano. Y en tercero, y para terminar, que a Giancarlo Vialli le asaltan pensamientos contradictorios. Por una parte está anonadado por el revuelo que han causado sus palabras, pero por otra se siente orgulloso de ser el hombre que ha dado un nuevo impulso a las artes marciales en nuestro país y espera que algún día se le reconozca tal mérito. (Posdata: Lo único que saco en claro de esta polémica es que mitos como Bruce Lee siguen entre nosotros aún después de su fallecimiento).





La lucidez del proyecto Nintendo de 64 bits vuelve a dejar la puerta abierta a la imaginación. Tras un Cruis´n USA que, pese a sus garantías, no demostró suficiente espíritu de ganador, tendrá que ser un **excelente juego de lucha** el que vuelva a poner las cosas en su sitio. **Ganadora del premio al nuevo software** en arcades concedido por los jueces del último **AMOA de San Antonio**, la recreativa Killer Instinct remodela el concepto del mano a mano que otros juegos como Virtua Fighter se están encargando de presentar.

Desarrollado por **Rareware** (Donkey Kong Country), el juego es una pasada **violenta y salvaje** que hace exacto honor a su título: **Asesino**. Olvidando y reformando los fatalities de Mortal Kombat II y la extensa capacidad en combos de Street Fighter II, Killer Instinct se apoya en el **concepto más real del diseño (3-D renderizado)** para golpear las mentes más obcecadas y dejar un suspiro de alivio en el público más vanguardista. El engendro de RARE vuelve a aprovecharse de un cerebro central espasmódico, un **sonido DCS** implacable y un argumento muy en la línea de lo que le tira al gentío de nuevo cuño para enfrentar a **10 personajes soberbios** en lucha por la supervivencia. Humor y gore a partes iguales más mucha tecnología.

Ya está aquí Killer Instinct. El juego de lucha con tecnología Ultra 64 que acumula mayor número de detractores y fanáticos.

Absolutamente censurado



Ya está disponible

La recreativa Killer Instinct fue presentada oficialmente en el CES

Nuevas vías de comunicación

Hasta ahora, el **"jugar en red"** *no gozaba de gran popularidad entre los usuarios de la Super, vamos que nadie sabía lo que era eso. Gracias al* **acuerdo que han alcanzado Nintento y Catapult Entertainment**, *mucho nos tememos que lo que se os va a olvidar es aquello de jugar sólo o con 4 amigos.* **X-Band tendrá la culpa** *de lo que ocurra. Este* **módem** *que ambas empresas acaban de anunciar se encargará de* **unir vía telefónica a un montón de jugadores Super Nintendo**, *ofreciéndoles la oportunidad de retar a otros tantos jugones simultáneamente y, eso no es todo, de* **recibir trucos, información sobre concursos, estadísticas personales y de los competidores...** *El sistema de funcionamiento es sencillo. Vale con tener un X-Band y* **apuntarse a esta especie de red** *para disfrutar de las delicias del juego multisimultáneo. El X-Band os dará además la oportunidad de* **enviar y recibir mensajes a través del X-Mail, asi como de informarse de las últimas novedades en juegos o noticias del sector vía Bandwith**, *una especie de periódico electrónico. Y si vuestros padres no pasan por eso de estar tanto tiempo pegado al teléfono, no os preocupéis. X-Band puede* **controlar las horas de conexión** *e incluso impedir que se realicen llamadas de larga distancia. Que a través del teléfono ya sabéis que podéis comunicar Los Angeles con Madrid, por ejemplo.*



Muchos combos. *Los luchadores de KI están capacitados para ejecutar diferentes llaves de progresiva puntuación.*



¿Y la versión doméstica? *KI será el primer juego del que pueda disfrutar la versión doméstica de ULTRA 64.*



Los finishing moves. *En KI se llaman Dangers y pueden humillar al contrario o partirle por la mitad.*

celebrado en Chicago durante el verano del 94. En aquel entonces se hablaba de 11 luchadores y de una serie de movimientos en tierra y aire que aún se daban sin confirmar. Lo que sí quedaba clara era la **potencia gráfica y de movimientos** que el juego era capaz de ofrecer. Un golpe similar al puño del dragón de Ryu en Street Fighter, contaba en KI con **14 cuadros de animación** por seis del juego de Capcom. Valga como ejemplo. Y también anotad que mientras SFII agota siete combos de puñetazo en tierra, KI puede alargarse hasta los 20 con diferentes puntuaciones.

Pero es una tontería comparar nada. En realidad Killer Instinct coge un poco de aquí y de allá, da una vuelta al pastel y hace de algo visto cosas novedosas y espectaculares. ¿Que en MK II hay fatalities? Pues aquí hay **Dangers! que van desde la pura humillación** al golpe devastador, pasando por un movimiento que devuelve a la vida al deshauciado.

El **tamaño de los luchadores**, apariencia y nivel de detalle en los decorados sobrepasa con creces a todo lo jugado. Ni Virtua Fighter, ni el esperado Toshinden podrán hacer sombra a un estilo de lucha digamos habitual que en KI tiende a la exageración. Eso por no hablar de los depurados nombres, presencias y razones de los luchadores en juego. Mutantes espaciales, combinaciones genéticas y a la espalda una corporación de nombre **Ultratech** que es la que se encarga brutalmente de elegir a la carne de cañón. ¿Que queréis jugar ya? Pues un vistazo a las salas arcade, que la **máquina está en la calle vía AmuseTec.**

Así son y esto es lo que pueden hacer 10 luchadores en busca de venganza

Jago: *Un* **monje tibetano** *que se sometió a la disciplina del tigre para conocer su destino. Dominado ahora por el espíritu de la fiera, Jago debe entrar en combate si quiere acabar con esa maldad. Tiene 21 años, pesa 190 libras y se precia de su maestría en las artes marciales. Dispone de seis movimientos finales y una espada de samurai capaz de cualquier tropelía.*

Chief Thunder: *Un puro y cibernético indio de las tribus del noroeste americano. El trueno entra en batalla para descubrir la misteriosa desaparición de su hermano en el último torneo de Ultratech. Tiene* **42 años**, *pesa* **280 libras** *y su aspecto medio punkie-medio salvaje produce aún más pavor que el hacha y el martillo con los que adorna sus manos. Ojo al Sammamish, su movimiento preferido.*

Pulgore (Aka Fulgore): *Un prototipo de soldado cibernético desarrollado por Ultratech. El torneo pondrá a prueba sus capacidades en orden a producir soldados en serie. Tiene* **1 año**, *pesa* **560 libras** *y su pinta alienígena esconde una armadura metálica capaz de todo*

B. Orchid: *Jamás una* **mujer ha tenido tanto poder** *en un juego de lucha. Orchid es un agente secreto implacable cuyo único objetivo consiste en averiguar qué hay tras el torneo de Ultratech. Habilidades secretas y parentescos no han sido difundidos. Tiene* **23 años**, *pesa* **125 libras** *y posee una oferta de finish y combos que pondrían los pelos de punta al propio Kintaro.*

Cinder (Aka Meltdown): *Un fallo en las investigaciones de Ultratech convirtió a este convicto en una* **llama flameante**. *Sus "padres" le han prometido la libertad si vence en el torneo. Tiene* **31 años**, *pesa* **195 libras** *y sus movimientos especiales van desde lanzarse en plan suicida hacia los enemigos hasta volverse transparente.*

Spinal: *Un* **anciano guerrero del pasado devuelto a la vida por Ultratech**. *No tiene memoria, su único propósito es luchar.* **Cifran su edad en 2560 años, pesa 11 libras, es un esqueleto** *y entre sus movimiento especiales está la capacidad de* **convertirse en un doble blanco y negro del rival**, *adquiriendoy duplicando sus movimientos especiales.*

Glacius: *Una forma de* **vida alienígena capturada por Ultratech** *y obligada a luchar para sobervivir. De edad desconocida, pesa* **300 libras y su cuerpo a lo T-2** *le permite realizar una serie de morphings espeluznante.*

Riptor: *Mezcla aberrante entre* **genes humanos y reptiles** *que forma parte de un proyecto Ultratech para conseguir una máquina feroz dotada de inteligencia. Tiene* **4 años, pesa 700 libras** *y tiene una pinta tirando a reptil* **Primal Rage** *sorprendente.*

Sabrewulf (Aka Werewolf): *Lo que se dice un* **hombre Lobo** *en el que Ultratech ha puesto los ojuelos. La tiránica multinacional le ha prometido la cura si gana. Tiene* **45 años,pesa 400 libras** *y su aspecto huele al lobo de Nichols & Nicholson.*



T.J. Combo: *El indiscutible* **campeón del torneo (lo ganó durante 5 años seguidos)**, *hasta que una especie de doping sideral le apeó del cargo. Ahora sólo lucha por dinero y, si puede, recuperar su reputación.* **25 años, 220 libras** *y de aspecto a lo* **Dolph Lundgren** *sólo que en negro que tira de espaldas.*





Arcadia se encargará de este título

¡Fatal Fury ya tiene fecha de lanzamiento!

Parece que las quejas que expresábamos en el número pasado han surtido efecto. Después de muchos dimes y diretes (la salida estaba anunciada en principio para Enero) por fin la versión PAL de Fatal Fury Special va a ver la luz el próximo mes de **Marzo**. Ya tenemos en nuestro poder la **placa en inglés** del juego, y en breve todos podréis disfrutar de los **32 megas** de bofetadas de los hermanos Boggard y compañía. Confiamos en que la espera haya merecido la pena.



Se llamará Illusion of Time en Europa

Illusion of Gaia cambia de nombre





Mes tras mes, Illusion of Gaia parece haberse hecho habitual del Next Level. Esta vez, la noticia viene motivada por el **cambio de nombre que va a sufrir en Europa**, donde aparecerá con el título de Illusion of Time. Por lo demás, se siguen manteniendo las dos primicias que ofrecimos en Nintendo Acción: la fecha de aparición en nuestro país será el próximo **mes de Mayo**, y los diálogos **vendrán en castellano**.

Según una información difundida por «El País»

¿Caen las ventas de videojuegos?

El día 5 de enero el **diario El País** publicaba una noticia según la cual la **industria del videojuego habría tocado techo histórico tras una reducción en sus ventas del 30%** a lo largo de 1994. Ante la magnitud de la información decidimos ponernos en contacto con **Nintendo España** para ver en qué medida les había afectado el bajón. **Rafael Martínez, product manager de SNES y Game Boy**, manifestó a esta revista que **esa caída sólo se había dejado notar en los juegos de línea media** (precio medio, megas medios y calidad media)y debido fundamentalmente a una **sobresaturación del mercado**. Martínez culpaba de este **fuerte frenazo a ciertos canales de distribución** y mantenía que los títulos insignia de la multinacional no habían sufrido ese varapalo. Sin ir más lejos, Donkey Kong Country había vendido hasta la fecha cerca de **62.000 unidades** (batiendo todos lo records) mientras que Stunt Race FX **alcanzaba la cifra de 31.000 cartuchos. O sea que de caída, poco poco.**

El 'boom' del videojuego alcanza su techo con una caída de ventas del 30%

MILAGROS P. OLIVA, **Barcelona**

El *boom* de los videojuegos parece haber alcanzado su techo. Por primera vez, sus ventas en España han sufrido un frenazo: este año se han reducido alrededor de un 30%, hecho que los expertos atribuyen a una cierta saturación del mercado. Una encuesta efectuada por la Confederación Estatal de Consumidores y Usuarios, con el patrocinio de la Comisión Europea, ha revelado que el 78% de los niños españoles posee una consola u ordenador con videojuegos y que el 94% ha jugado alguna vez.

Casi la mitad de los niños declara jugar un promedio de dos a tres horas por semana. En el estudio han participado 4.017 escolares, 2.724 padres y 310 profesores de Cataluña, Canarias, Madrid, Navarra y Valencia. La encuesta revela significativas diferencias entre niños, padres y maestros a la hora de enjuiciar los efectos de los videojuegos.

Así, mientras que el 56% de los niños considera que no les quitan tiempo de estudio, el 65% de los maestros opina que influyen negativamente en el rendimiento escolar, el 80% cree que dificultan la *concentración en los estudios*, y el 88% que producen aislamiento y problemas de sensibilidad. Mientras tanto, el 46% de los padres no sabe cómo influyen los videojuegos en sus hijos, aunque un 73% afirma que no han alterado las notas de éstos.

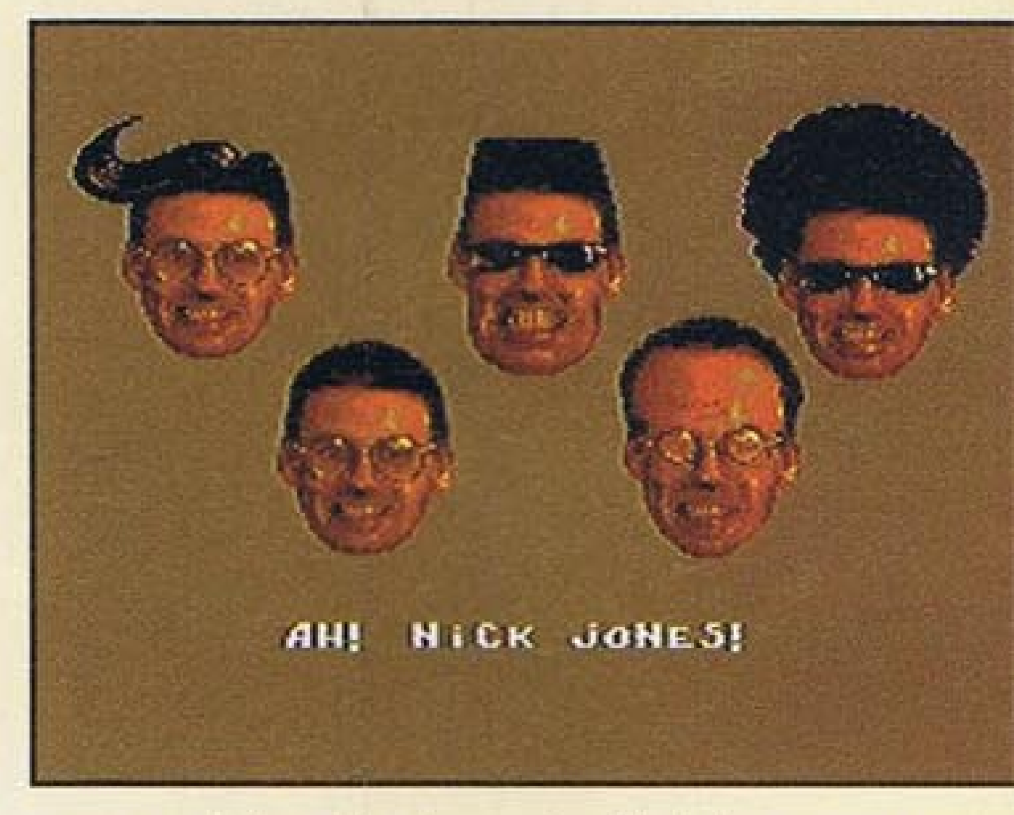
La creciente sensibilización de los profesores hacia los contenidos de los videojuegos puede explicar que las preferencias se estén inclinando más por los juegos de habilidad y destreza que por los belicosos. "En estos momentos predomina la venta de juegos no violentos. El primer videojuego de lucha más vendido ocupa el sexto lugar en la lista de cartuchos con mayor demanda", aclara Juan José Martínez, de la marca Nintendo. Sega, la otra marca *con mayor presencia en el* mercado, lo corrobora: "Los juegos de lucha y artes marciales sólo respresentan el 5% de los que vendemos", afirmó un portavoz.

Ahora viene lo bueno

El truco que no era tal truco



No solemos hacer partícipe a nuestro Next Level de trucos al uso excepto cuando el tema merece la pena o por mala pata todo apunta a la rectificación. El caso de Earthworm Jim mezcla un poco todo. Como recordaréis, publicamos el mes pasado un **cheat mode que permitía surcar todos los niveles** sin más problemas que aprender



una combinación de teclas. Y ahí fallaba la cosa, en la combinación. Tomad nota porque ahí va la correcta. **Tenéis que pausar el juego y pulsar A, B, X, A, A + X, B + X, B + X, A + X.** Quitad la pausa y ya veréis qué pasa.

Pero no sólo de **rectificaciones** vive Nintendo Acción. Como regalo para vuestros ojillos vamos a publicar otro **súper interesante truco con el que podréis deleitaros de una pantalla** en la que aparecen muchos **caretos de Nick Jones**. Verlo para creerlo con sólo pausar el juego y pulsar **Y, A, B, B, A, Y, A, B, B, B, A.**

Las **dos compañías** han llegado a un acuerdo de cooperación

FX Fighter veandrá de la mano de Nintendo y GTE

FX Fighter, el nuevo juego de lucha que utilizará el **chip FX2**, verá la luz en **Mayo** como resultado del acuerdo de cooperación alcanzado por **Nintendo y la compañía líder americana GTE Interactive Multimedia**. La segunda generación del chip de Nintendo nos permitirá disfrutar de un cartucho con **gráficos poligonales, animaciones más suaves y naturales**, y una sensación general de





tridimensionalidad facilitada por el uso de una novedosa técnica de **renderización**.

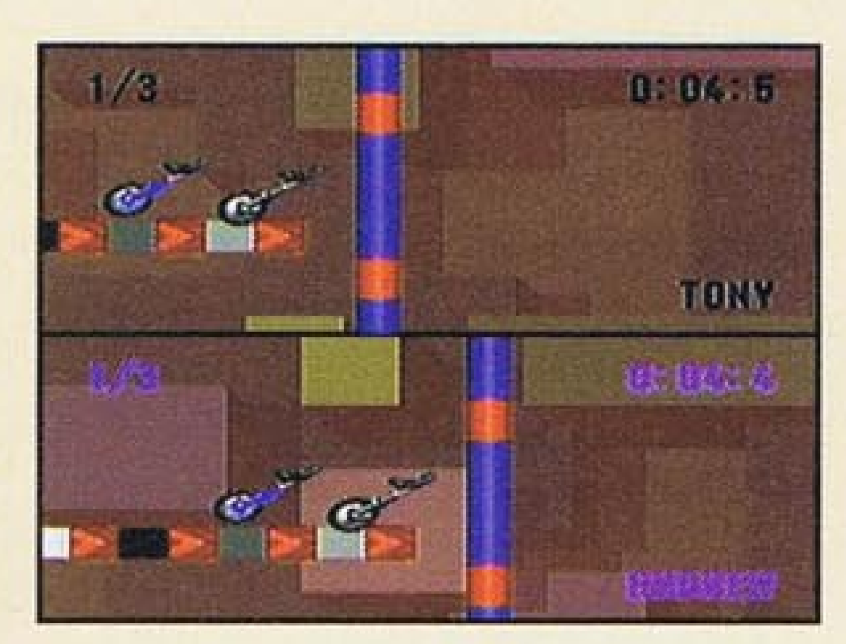
Será la **primera vez** que Nintendo publique un juego de 16 bits junto a una compañía externa, y se espera que los resultados de la alianza se extiendan gracias a los términos pactados, que incluyen el **desarrollo, publicación y distribución** de juegos, así como la investigación en **nuevas tecnologías Ultra 64**.

Debido a **problemas en la producción**

Retrasos en algunos lanzamientos de Nintendo



Super Punch Out - Super Nintendo



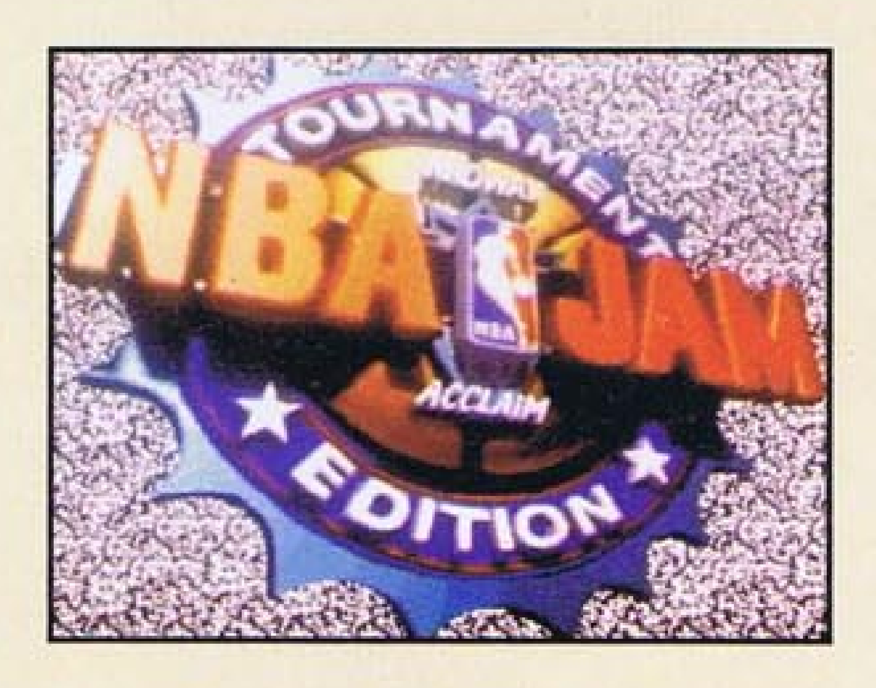
Unirally - Super Nintendo

Tardaremos unos meses más de la cuenta en disfrutar de dos títulos Nintendo de sugerente apariencia. Super Punch Out y Unirally (en exclusiva para nuestra anterior Penúltima Página) sufrirán retrasos en su lanzamiento debido a problemas de producción en la factoría japonesa. Como pudisteis leer en este medio, el **juego de boxeo tenía prevista salida durante el mes de febrero** mientras que el de los **monociclos con tecnología Silicon iba a golpear las calles allá por los idus de marzo**. Pues bien, Punch Out **no estará a la venta hasta al menos el mes de marzo y** Unirally (Aka Uniracers) **se nos ha marchado hasta abril**. El disgusto es de órdago, pero siempre tranquiliza saber que la cosa no se ha ido demasiado lejos. Y que, con todo, estarán a la venta.

Pronto, **Stargate** y **NBA Jam Tournament Edition**

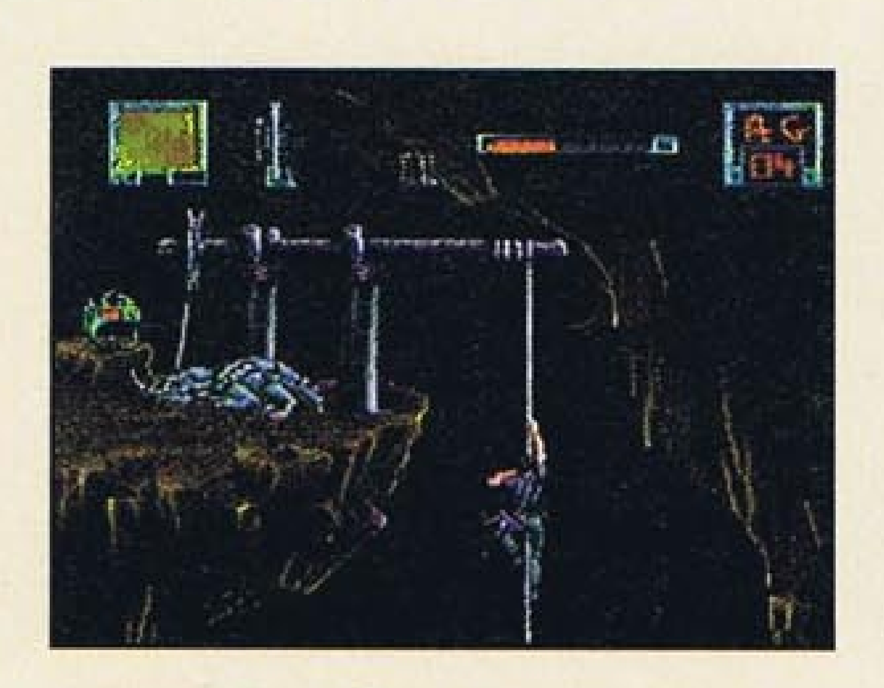
Dro Soft y Aacclaim animan el mes de marzo

Drosoft tiene previsto lanzar a principios de Marzo dos títulos con el sello Acclaim: Stargate y NBA Jam Tournament Edition. El primero será una **aventura en 16 megas desarrollada por Probe** y basada en la película del mismo nombre, de la que tomará protagonistas (el coronel Jack O'Neil), escenarios y desarrollo. Por su parte, la secuela de NBA Jam seguirá la línea del celebrado original, pero incorporará **nuevos jugadores, nuevos mates y unas animaciones mejoradas** respecto a su predecesor.

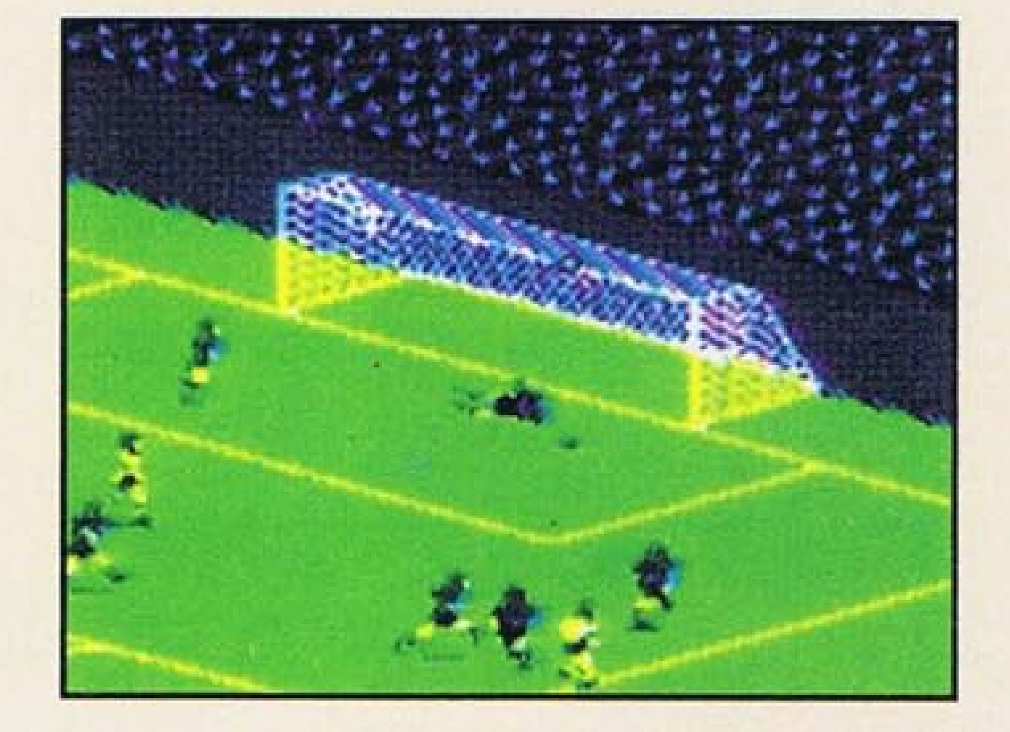


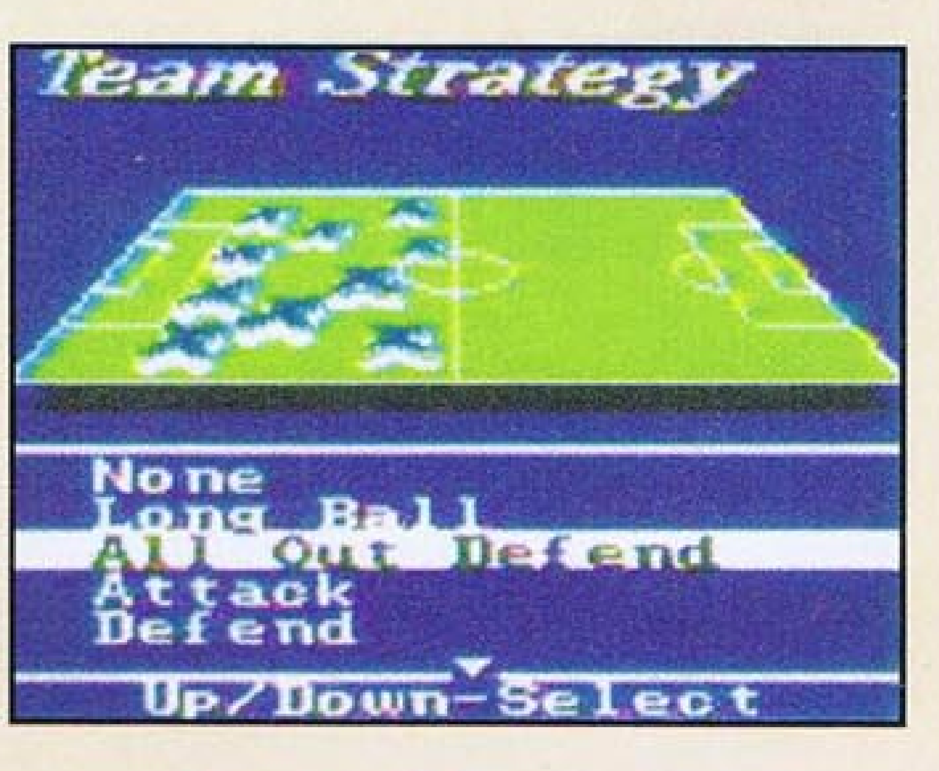


NBA Jam T.E. - Super Nintendo



Stargate - Super Nintendo





La distribuidora se ha hecho con los derechos del **sello THQ**

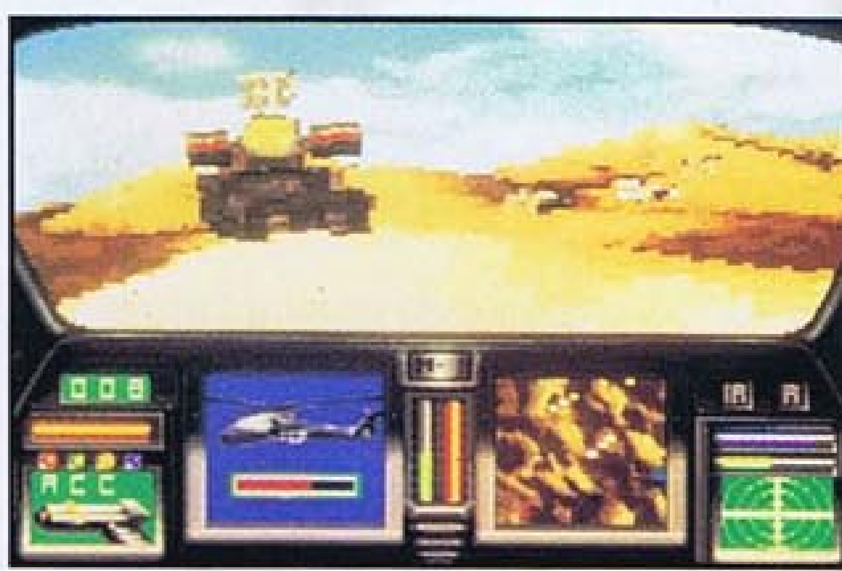
FIFA Soccer para Game Boy, de la mano de Arcadia

La **versión portátil de** FIFA International Soccer, uno de los títulos más esperados para la pequeña de Nintendo, estará en breve en nuestro país por obra y gracia de **Arcadia**. La noticia de la llegada a Game Boy del juego de fútbol que tanto éxito cosechó en los 16 bits se inscribe dentro de otra más amplia: **Arcadia se ha hecho con los derechos en España de la compañía americana THQ**. Gracias a los contactos llevados a cabo durante el último CES celebrado en Las Vegas, la distribuidora espera traer pronto a nuestro país títulos como Akira o Seaquest DSV **(están en el catálogo de la compañía americana)** para la Super. Esperemos que la nueva relación sea fructífera y aumente las posibilidades de compra a los usuarios de juegos Nintendo.



Super FX y tecnología espacial

Comanche, en versión Super Nintendo (Nintendo América)





Uno de los más **prestigiosos simuladores bélicos en vuelo** para PC estará disponible en SNES durante el mes de Julio. **Nintendo y Novalogic** anunciaron durante el CES que esta exclusiva conversión se apoyaría en la **tecnología FX2** y en una nueva técnica de nombre **Voxel Space Technology**. Desarrollado por Novalogic, este sistema desplegaría las **rutinas 3-D más rápidas** vistas en 16 bits. Comanche soportará **16 megas**, opción para dos players simultáneos, **30 nuevas misiones** y un helicóptero **RAH-66** dispuesto a todo.

DKC en versión portátil

Donkey Kong Land en GB (Nintendo América)





4 megas, compatibilidad con **Super Game Boy** y estilo de gráficos muy similar al del mega éxito **Donkey Kong Country**. Esas son las cartas de presentación que ha exhibido DKL en el reciente CES. La información no se ha quedado ahí. Nintendo pretende rodear de gloria a lo que ellos llaman el **primer videojuego para portátil que utilizará gráficos renderizados**. Y para ello se han lanzado a anunciar que el jueguecito contará con la presencia de **Donkey, Diddy, la familia Kong** al completo y nuevos carácteres; que tendrá más de **30 niveles**; y que, para colmo de sorpresas, **golpeará las calles USA en marzo.**

Nintendo, a lo Swatch

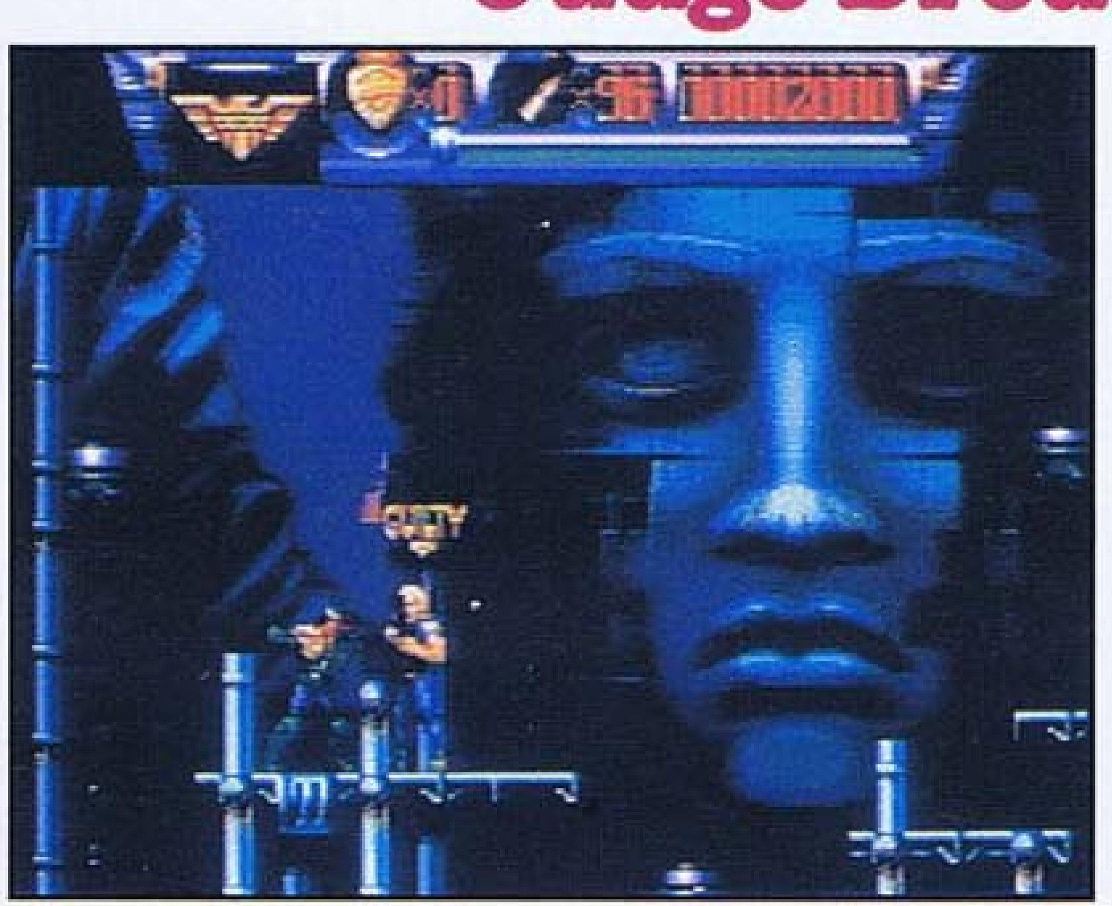
Game Boy "de" colores (NoA)



No es la revolución, pero a original no le gana nadie. La penúltima idea Nintendo con el Game Boy de conejillo de indias va de **colores vibrantes y mucha moda Swatch**. Estos chicos han cogido por banda a la portátil y la han decorado con **cinco colores súper llamativos** (incluido uno completamente transparente) con los que, dicen, se identificará cada usuario. Hay **amarillo espasmódico, rojo radiante, verde pintoresco, negro profundo y el transparente** y mejor conseguido de todos. Los nuevos modelos GB estarán a la venta a partir del **20 de marzo en Estados Unidos**, a un precio que no superará las **7.000 pts**. No se descartan nuevos colores, como en el Twingo.

Él es juez, jurado y ejecutor

Judge Dredd en Super Nintendo y Game Boy (Acclaim)

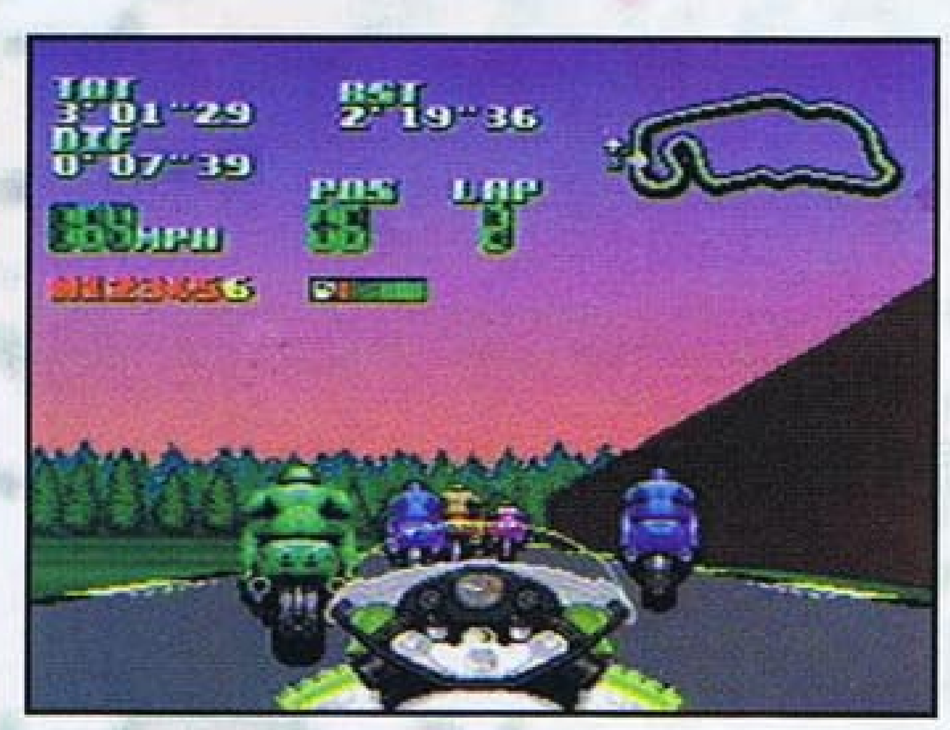


La película tiene **protagonista forzudo, Stallone**; base de lujo, unos cuantos **cómics** de la editora norteamericana **DC**; y productora especializada, Touchstone. Con ese plantel la cosa no puede fallar. Ni en el cine, donde suponemos va a romper con la pana, ni por supuesto en el videojuego, donde **Acclaim se encargará de realizar una versión del film** como mandan los cánones. Y esa es la noticia, que **Acclaim** se despendoló en el CES con este nuevo **héroe mitad juez, mitad justiciero** que ahora mismo acapara las técnicas más brillantes del marketing USA. El juego será un arcade de plataformas súper bestia que primero verán las pantallas Super Nintendo y luego harán lo propio las portátiles.

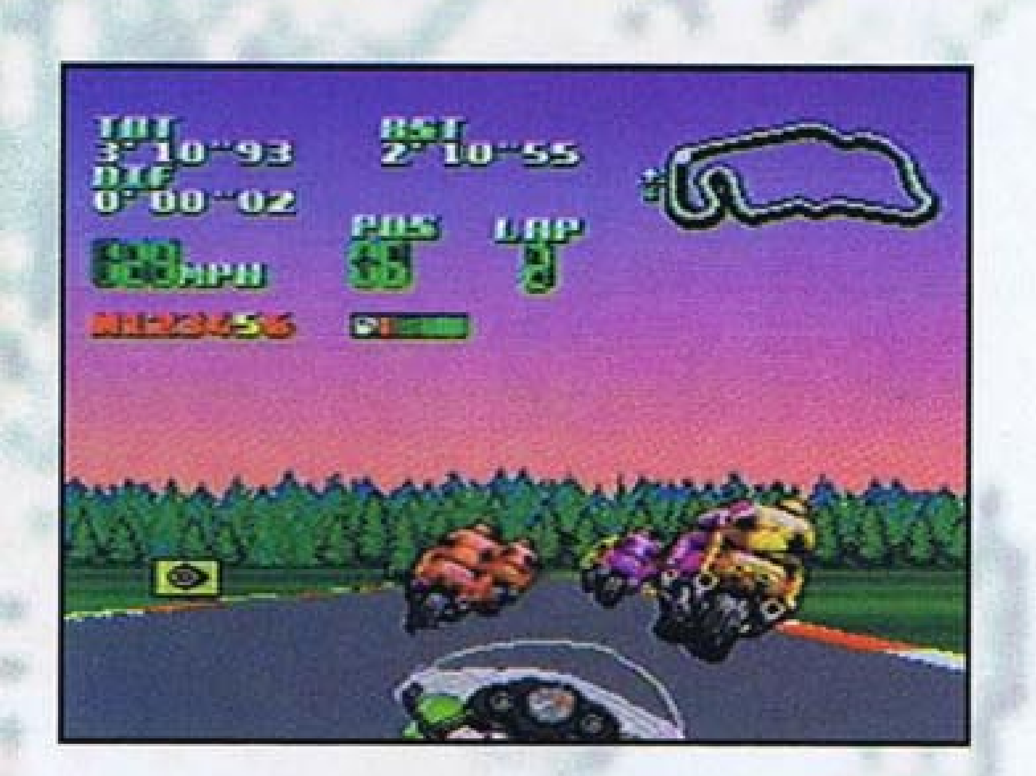


¡Pilota una Kawasaki Hot Ninja ZX-11!

Kawasaki Superbikes en SNES (Time Warner)







Directamente de los **creadores de Fórmula 1**, llega a las pantallas de Super Nintendo el título de motos definitivo (aunque la competencia, por el momento, no sea que digamos muy extensa). Naturalmente hablamos de **Domark** y de la penúltima maravilla que se han encargado de desarrollar, **el desafío Kawasaki**.

Tras un sinfín de fechas, planteamientos y retrasos, será por fin esta primavera cuando los más arriesgados del pilotaje puedan ponerse a los **mandos de una réplica Kawasaki, dicen que exacta, para demostrar pericia y velocidad punta en 14 circuitos internacionales**.

Tres niveles de dificultad, dos modos de competición (a 2 jugadores en el ya típico split screen o contra la CPU) y las **auténticas trazadas del mundial** de motociclismo completarán el potente lanzamiento de la compañía más cinéfila. No es por nada, pero ya era hora que lo fans de la moto tuvieran más donde agarrarse.

Kirby es la bola... de golf

Kirby´s Dream Course en SNES (Nintendo América)







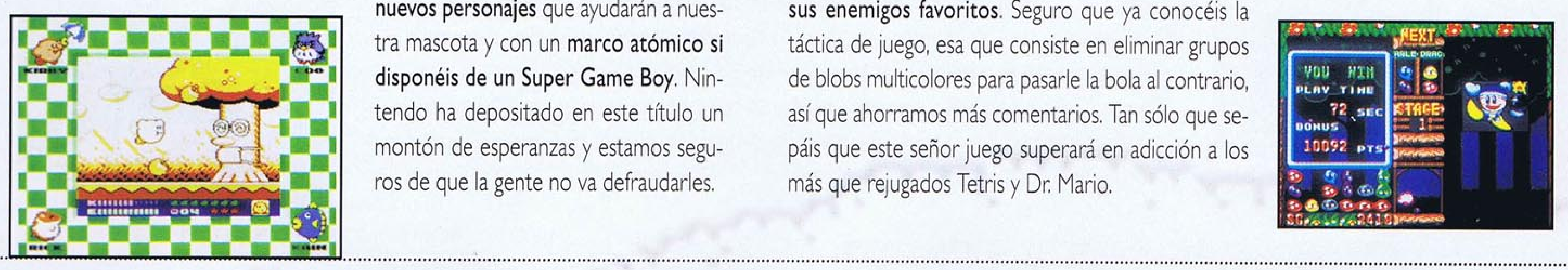
Todos lo conocíamos como **Kirby´s Tee Shot**, ahora llega con nombre nuevo (y propio) pero parece lo mismo que ya nos habían enseñado. Es decir, un **divertido juego de minigolf a 16 megas con Kirby hecho una de bola de protagonista**. Ah!, ¿un simple mini-golf? Ojito, ojito que la cosa no irá sólo de **colocar a Kirby en el hoyo 18, sino además de acabar con una "troupe" de enemigos de lo más pintoresco** que puebla cada uno de los **8 coloristas circuitos** que posee el juego. Y por cierto, que nos dicen al oído que hay una **trazada secreta**, pues bienvenida sea, ¿o no?

El juego estará **disponible en los Estados Unidos durante el mes de febrero**, y ya nos hemos informado de que entra en los planes de **Nintendo España de cara a la primavera que viene**. Llega la hora de Kirby, amigos del regordete. Disponeos a vibrar con un personaje que repite presencia en el mundo Nintendo al completo. Echad un ojo al resto de la página y ya veréis cómo el zampón tiene aún mucha tela que cortar.

El comilón aún tiene hambre

Kirby´s Dream Land 2 en portátil (Nintendo América)





Uno de los **juegos más vendidos** en portátil de todos los tiempos anuncia secuela. La **segunda parte de Kirby´s Dream Land** estará a la venta a lo largo del mes de **Mayo**, y si lo pilláis antes de que se agote podréis deleitaros con un **esquema de juego similar a la primera parte** sólo que en **más niveles, con tres nuevos personajes** que ayudarán a nuestra mascota y con un **marco atómico si disponéis de un Super Game Boy**. Nintendo ha depositado en este título un montón de esperanzas y estamos seguros de que la gente no va defraudarles.

¡Pero si esto es un Puyo-Puyo!

Kirby´s Avalanche en SNES (Nintendo América)





El **juego más adictivo del planeta** por fin tiene su correspondiente versión Super Nintendo. La **técnica Puyo-Puyo** de divertir a la peña se conocerá a partir de ahora por Kirby´s Avalanche, aunque a la hora de la verdad los protagonistas sigan siendo los peculiares blobs. El juego que Nintendo editará en **marzo tiene 8 megas, un modo dos jugadores bárbaro y un one-player-mode en el que Kirby tendrá que batallar contra 16 de sus enemigos favoritos**. Seguro que ya conocéis la táctica de juego, esa que consiste en eliminar grupos de blobs multicolores para pasarle la bola al contrario, así que ahorramos más comentarios. Tan sólo que sepáis que este señor juego superará en adicción a los más que rejugados Tetris y Dr. Mario.

Para disfrutar pensando

Mario´s Picross en Game Boy (Nintendo América)





Parece una **idea simple, pero en el fondo divierte y además hace pensar, romperse la cabeza.** El nuevo cartucho de Mario para Game Boy va de **puzzles, dibujos escondidos y agilidad mental. A grandes rasgos propone una cuadrícula** y una serie de piezas que se van sucediendo. Nosotros tenemos que colocar esa pieza y las que lleguen, en orden a **construir un dibujo** a priori secreto. Son en total 2 megas de desafíos que los personajillos de cualquier edad podrán disfrutar durante el **mes de junio, en USA** por supuesto. Y oye, que tenéis **100 puzzles para descubrir.**

Bomberman hasta en la sopa

Panic Bomber en Super Nintendo (Hudson Soft)

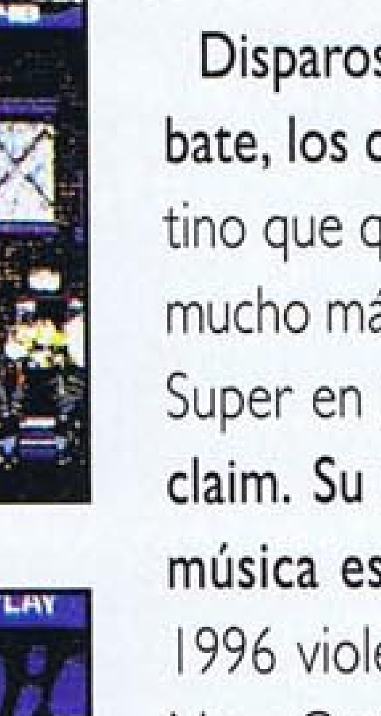




En Hudson Soft siguen pensando que la **adicción se llama Bomberman** y que no ha nacido aún personaje alguno que pueda hacerle sombra. Así que, no conformes con hasta tres aventuras del bombardero, se han sacado de la manga un **juego estilo Tetris** en el que el bomber vuelve a ser protagonista. Los **Puyo-Puyo, Dr. Mario o Hebereke´s tienen desde ya rival en un poderoso** carga-de-fichas-al-contrario capaz de soportar cuatro pantallas (**cuatro jugadores**) a un tiempo. Serán **seis niveles** de jugabilidad absoluta marcados por la aparición de bombas.

Aerosmith & The New Order Nation

Revolution X en SNES (Acclaim)



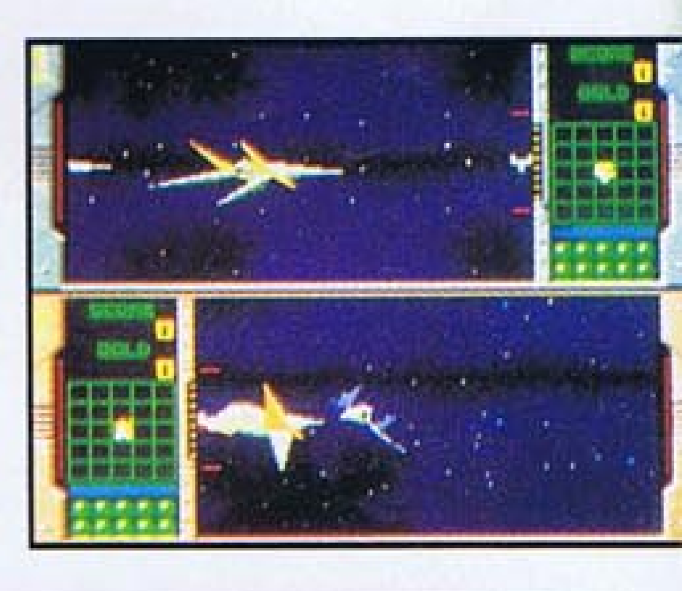


Disparos, buenos y malos, tres puestos de combate, los chicos de Aerosmith y un sabor a Tarantino que quita el sentido. Encontraréis todo esto y mucho más en la última conversión recreativa para Super en la que está trabajando la gente de **Acclaim. Su nombre, Revolution X, y su slogan, la música es el arma.** La historia nos traslada a un 1996 violento en el que un grupo conocido por New Order arrasa de consignas dictatoriales el mundo. **Gráficos digitalizados, sonido calidad CD, interactividad al completo** y la mejor mano de Acclaim darán vida en breve al juego más duro y trepidante de los últimos tiempos.

El regreso del clásico

Starwing 2 en SNES (Nintendo América)





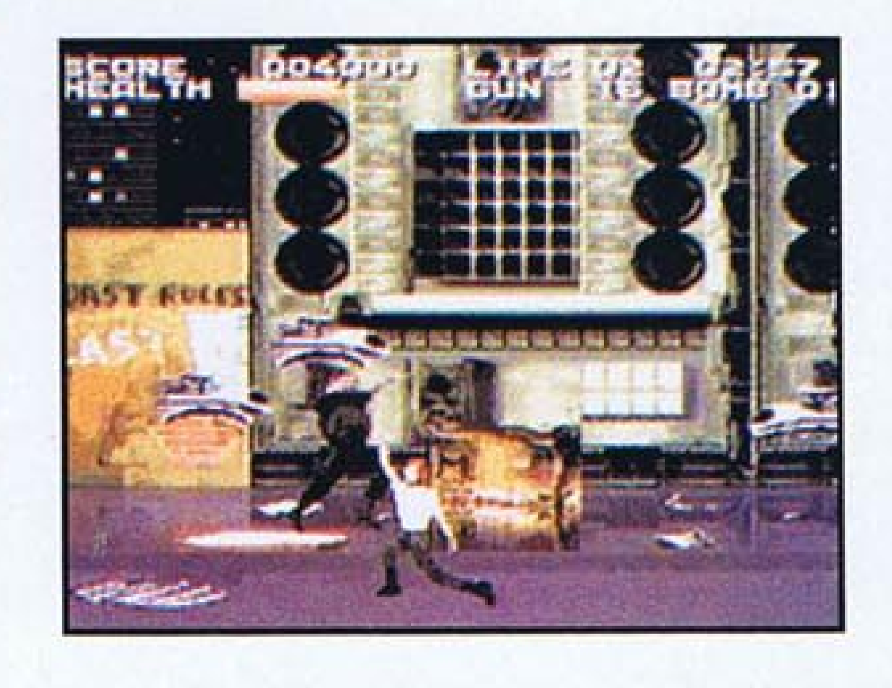
Las **fuerzas Starwing están de vuelta.** Una de las segundas partes más esperadas del momento han sido anunciadas por Nintendo America ante el regocijo general de los más fanáticos. La **segunda generación de FX y el split screen** serán las novedades que reciban a Starwing 2. Junto a estas "pequeñas" argucias, el nuevo juego de FOX tendrá una **nueva y más complicada historia a la espalda, morphings de las naves,** nuevos personajes con los que jugar (también los clásicos), ventanas que despliegan mapas de la zona y **16 megas del ala. Nintendo América tiene previsto lanzar Starfox 2 a lo largo del mes de agosto.**



Regreso al futuro con Van Damme

Time Cop en Super Nintendo (JVC)



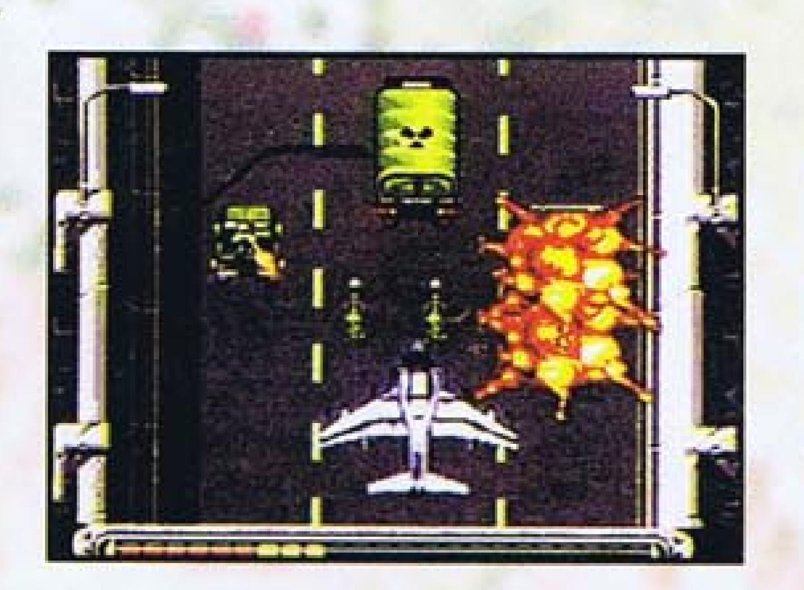


En la peli que han producido **Largo Entertainment en asociación con JVC, Van Damme hace de policía bueno** que tiene que perseguir a un demoníaco pesonaje a través del tiempo. Muchos efectos especiales y una millonada ha costado convertir a **Max Walker** -el nombre del protagonista- de los **cómics de Darkhorse a las pantallas cinéfilas.** Pero, por lo visto, el esfuerzo ha merecido la pena. En el juego que **JVC pondrá a la venta durante el mes de marzo** tendremos que hacer frente a **8 fases enclavadas en épocas diferentes.** Desde el poder Nazi al Los Angeles del 2144, deberéis evitar que **Hans Kleindast -el malo- cambie el curso de la historia** para dar con su trasero en un enorme trono.

Timecop será un arcade de acción bañado en todo tipo de armamentos y unas nuevas técnicas de digitalización gracias a las que cobrarán vida los personajes en pantalla. Esperemos que llegue lo antes posible a este país.

Las mentiras más arriesgadas
True Lies en Super Nintendo y Game Boy (Acclaim)





En la estela **Smash TV de acción despiadada y perspectiva áera-oblicua**, TRUE LIES se presenta como el arcade peliculero definitivo. Basado en una de las películas más taquilleras de Schwarzengger, el juego que en breve estará disponible para Super y portátil sigue a pies juntillas el guión de espías y misiones casi imposibles que imperó en el film. No habrá desnudo de Jamie Lee Curtis, pero sí que **veremos disparos, escenas con Harrier incluido, mucha acción, carreras de coches** y todo lo necesario para que no te despeges de la consola en un tiempecito. Nada parecido a ese Ultimo Gran Heroe...

Mis terrores favoritos
Warlock en SNES (Acclaim)





Warlock se estrenó en las pantallas de cine hace tres o cuatro años. En aquel tiempo fue considerada película de culto, sólo apta para los devotos de la magia y brujería. Luego salió una segunda parte, que sólo ese tipo de público siguió con especial interéis. Y ahora Acclaim, la reina de las conversiones peliculeras, tiene a punto una extraordinaria conversión de este clásico para los 16 bits. Se trata de un **arcade de gráficos soberbios y sonido increíble** que cuenta con un protagonista enorme, cargado de hechizos y muy estilizado. Acclaim ha dicho de **Warlock que te mantendrá pegado a la pantalla hasta la eternidad**.

Lo más bestia en juegos de lucha
Weapon Lord en Super Nintendo (Namco)

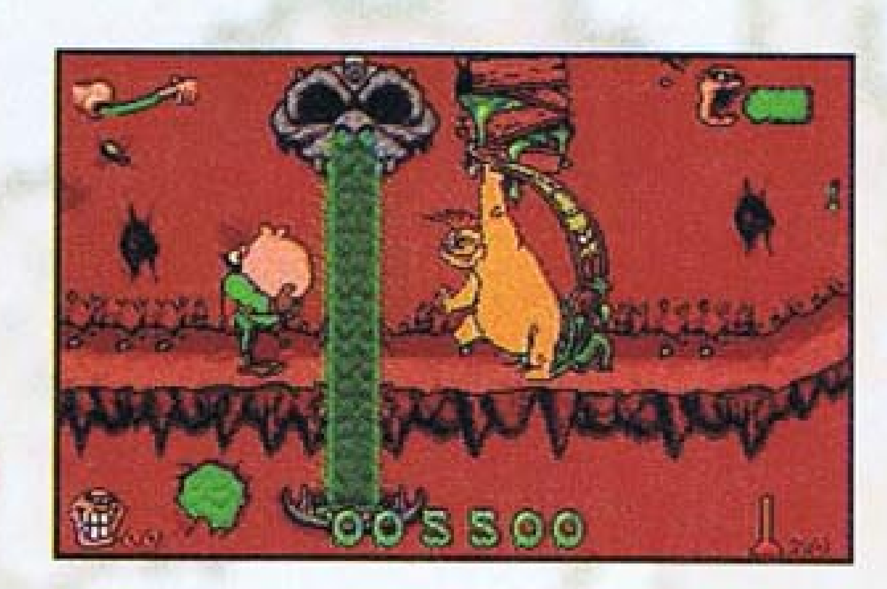




Bajo las consignas marcadas por los nuevos juegos de lucha, los expertos de Namco han creado un **arcade bárbaro y brutal en el que el cuerpo a cuerpo típico dejará paso al más cruento arma-contra-arma**. La filosofía de Wepaon Lord pasa por poner en nuestros pads el programa más temerario de lucha que jamás se haya visto en 16 bits. Desarrollado por **Extremely Sharp para la Super y con fecha de salida 21 de junio**, el juego presentará a siete épicos luchadores en otros tantos escenarios inconfesables con misión **aniquilar, desmembrar** y gozar de los nuevos fatalities.

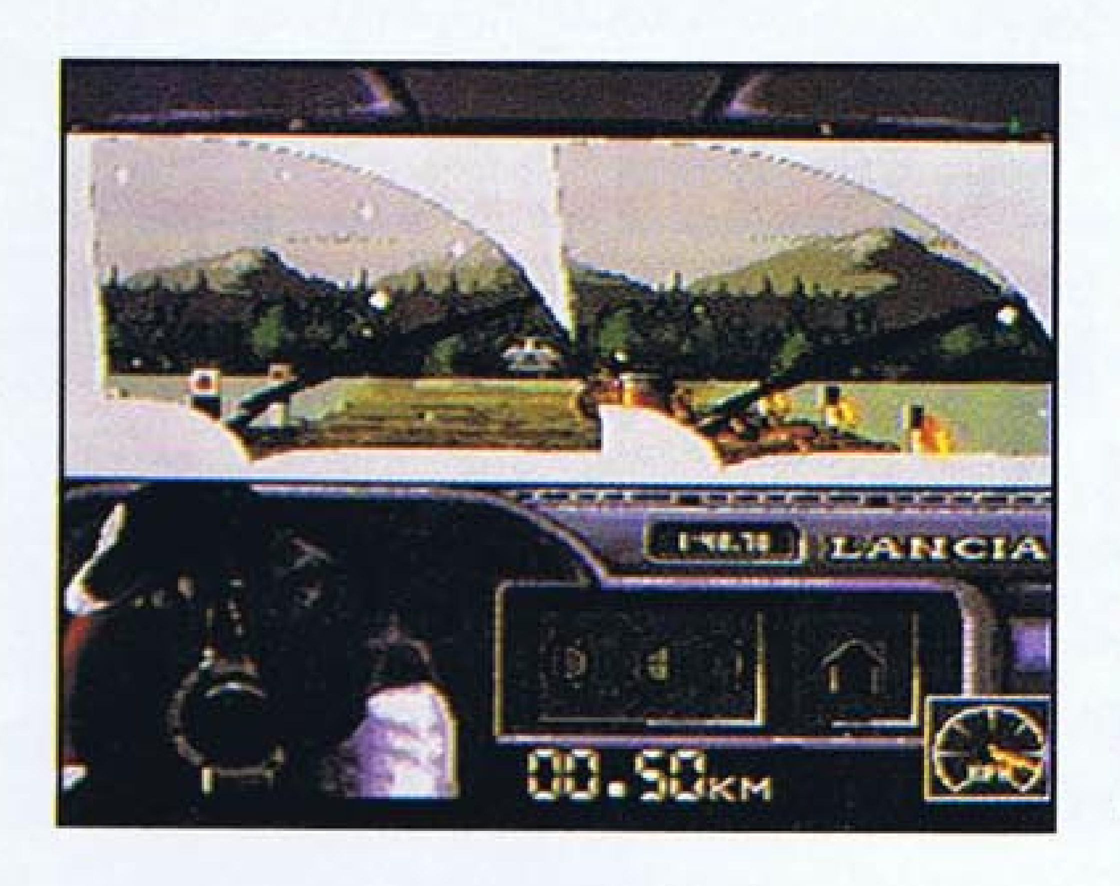
Otra dimensión para la palabra grosero
Boogerman en Super Nintendo (Interplay)





Que los puritanos se tapen los oídos, que en este texto pueden aparecer palabras malsonantes. A ver, anotad: pedo, moco, escupitajo... Boogerman, en una palabra. Ese es el nombre y ese será el juego. Un clásico ya para Sega que durante el **segundo semestre del año verá la luz en Super** para sorprender a propios y extraños. Sobre una estructura de **arcade/aventura, Boogerman tendrá que recorrer 20 fases** dando caña a una serie de enemigos repelentes. Y caña rápida, porque el huego se desplazará a una velocidad de **24 cuadros por segundo**.

¿De verdad va a salir Rally para Super Nintendo?
The Final Round of the World Rally Championship en Super Nintendo (JVC)



Viene de lejos el tema Rally para la Super. Nos parece recordar que ya en el anterior CES se barajó la posibilidad de este lanzamiento, así que no deja de resultar reconfortante que por fin le hayan puesto fecha. La **conversión del popular Rally para PC de Europress** estará a la venta en abril de este año. Se trata de una **simulación a tope de realista** en la que podremos sentarnos sobre los Recaro de 5 coches puro rally para afrontar **recorridos cronometrados entre montañas, bosques, caminos sin asfaltar**. El juego ha sido desarrollado en colaboración con el **Real Automóvil Club inglés, soporta 8 megas** y distribuye cinco desafiantes circuitos.



DEMON´S

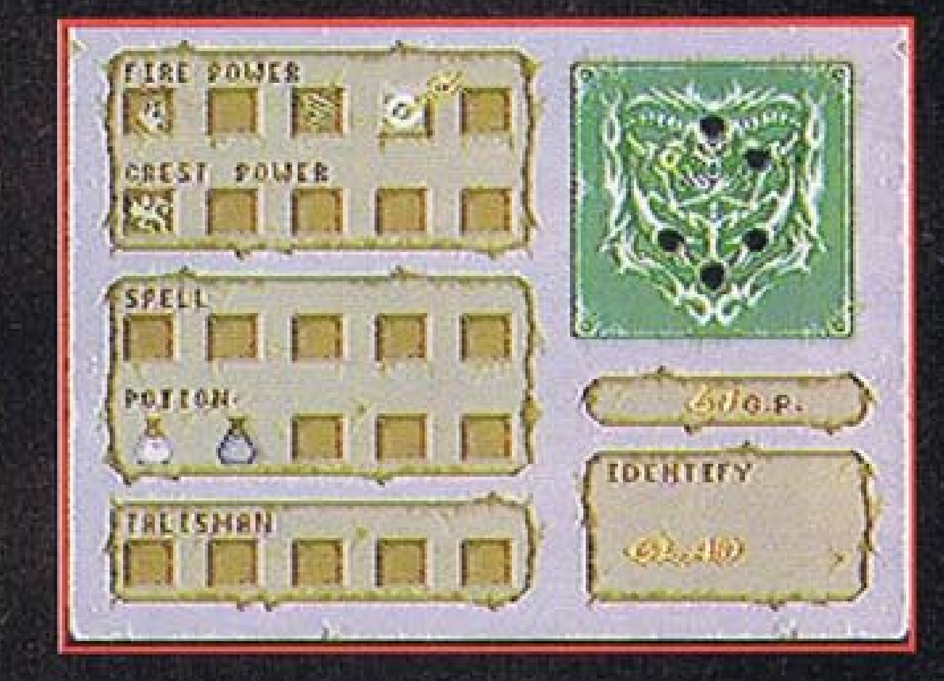
• Capcom • Super Nintendo • Aventura

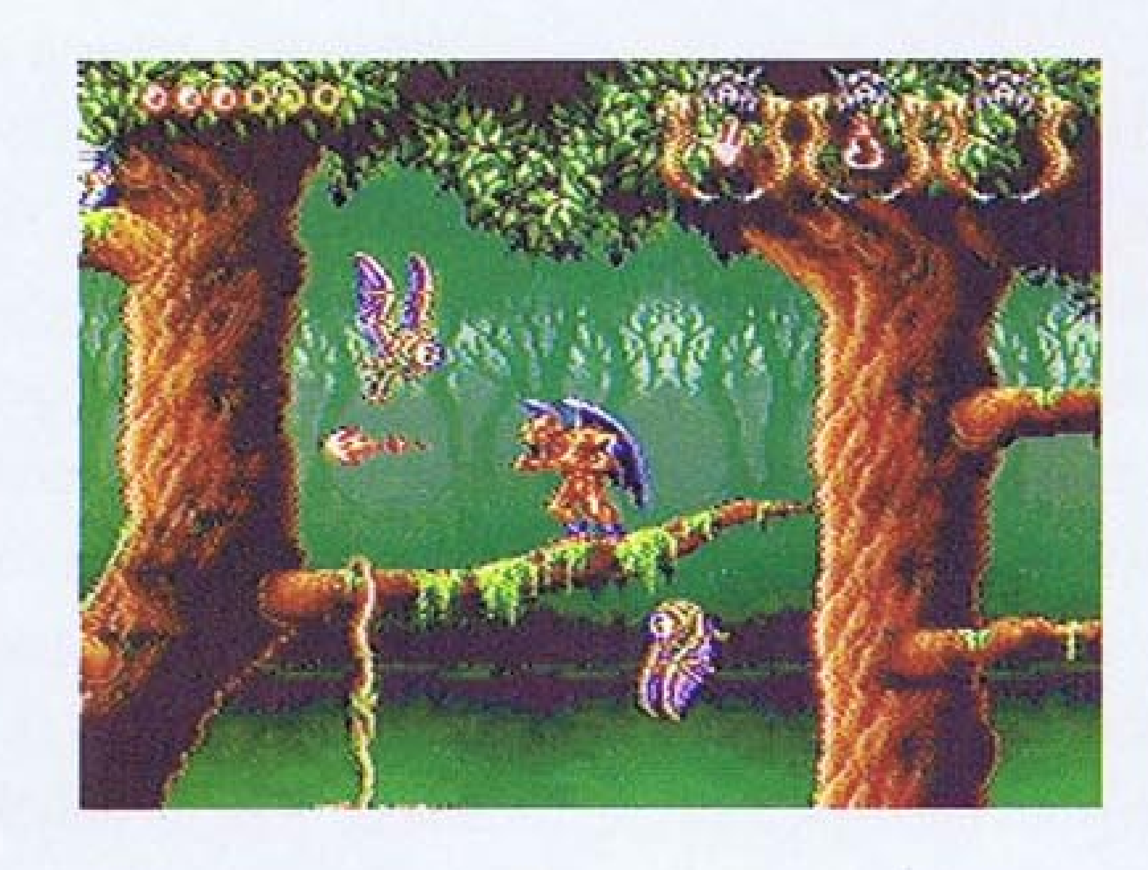
Un demonio con mil caras

A medida que **Firebrand**, *el demonio protagonista, encuentre las piedras que completan el* **Demon's Crest**, *podrá utilizar sus poderes para adquirir distintos estados. Gracias a ellas le seré posible transformarse en una* **gárgola aérea que se eleve tan alto** *como necesite (Piedra del Aire) o, por ejemplo, en una* **gárgola del suelo con más fuerza y velocidad** *(Piedra de la Tierra). Cada vez que queráis cambiar de aspecto, bastará con que* **presionéis Start para acceder al menú** *desde el que poder hacerlo. ¿Os atrevéis a descubrir el resto de estados por el que puede atravesar Firebrand? Pues a recoger piedras.*

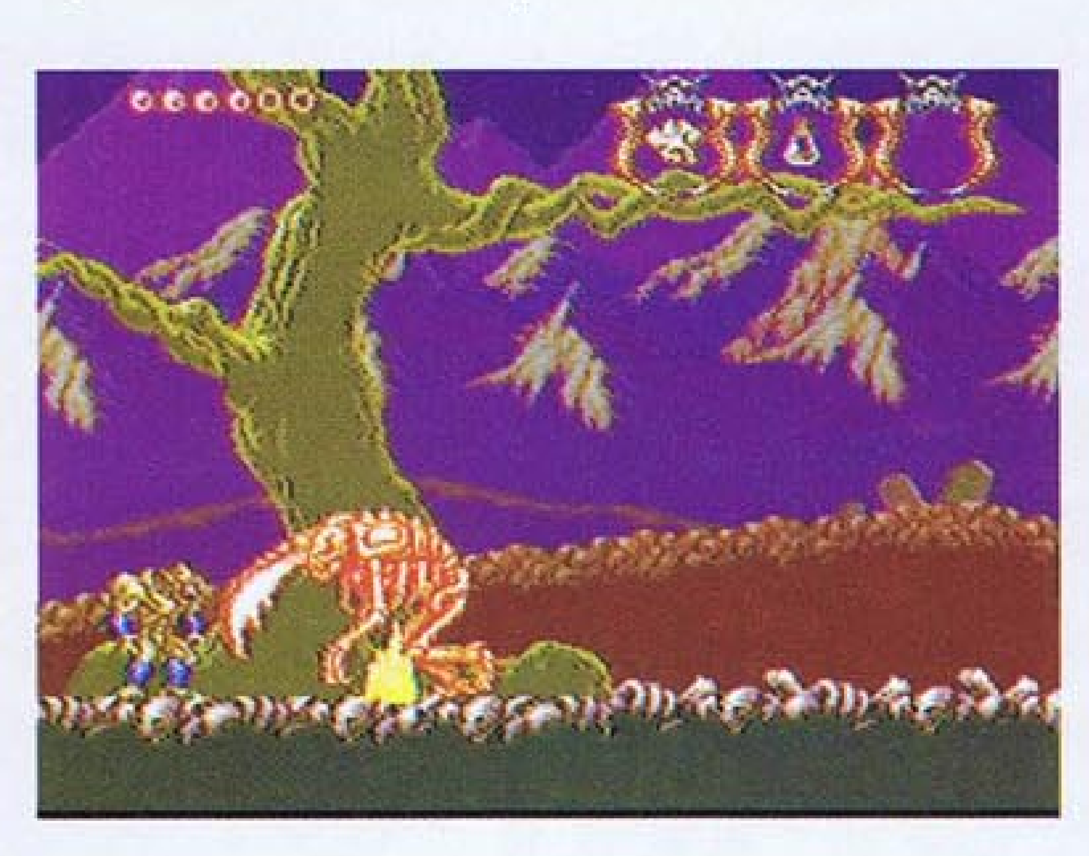








El bosque encantado. *Firebrand recorrerá bosques y mil lugares más en busca de las piedras del Demon's Crest.*



Frente a frente con la muerte. *Todos los personajes del juego tendrán un aspecto mezcla de fantástico y tétrico.*



El demonio de altos vuelos. *Entre las facultades de Firebrand estará la de mantenerse en el aire y desplazarse volando gracias al par de alitas que porta a su espalda.*



La mano de
mano que do

¿Os gustaría jugar a ser malos?, ¿qué os parecería meteros en la piel de un demonio durante unas horas?, ¿estáis preparados para visitar mundos ocultos habitados por el mal? Tranquilos, ni os habéis equivocado de revista, ni estáis leyendo el boletín de la Sociedad de Exorcistas. Seguís en Nintendo Acción, pero es que este mes la redacción se ha visto sacudida por la llegada de un juego que os va a poner en contacto con los acólitos del señor del mal, con descendientes del angel caído que morarán en un increíble mundo de aventura. Su nombre es Demon's Crest, y la leyenda será su razón de ser.

CREST

plataformas • 16 Megas • Febrero •





Fuego en el cuerpo. *O en la boca mejor dicho, porque vuestro personaje podrá escupirlo para matar a los enemigos.*



Un poquito de diálogo. *No será lo que más abunde, pero los diálogos también estarán presentes en Demon's Crest.*



¡Allí hay una pócima! *Los ítems se encontrarán en los lugares más diversos de cada nivel. Si os fijáis bien, veréis que debajo de la rama en la que está Firebrand hay una pócima.*

Capcom es la
mina el miedo

Descendiente de títulos como la serie **Ghosts'n Goblins o el más reciente Actraiser 2**, Demon's Crest os propondrá participar en la vida de un **bestiario fantástico pleno de demonios, dragones, gárgolas** y seres inimaginables en el que la **aventura, las plataformas, la acción e incluso toques de RPG** estarán a la orden del día. Pero lo que mejor definirá a este cartucho va a ser su **magnífica ambientación**, conseguida gracias a unos **gráficos siniestros** y plenos de imaginación, tanto en personajes como en escenarios, que estarán acompañados por una banda sono-

Cuenta la leyenda...

...que hace años existía una **tierra dividida en dos reinos**, el de los humanos y el de los demonios. Un día, **seis porciones del Demon's Crest** cayeron del cielo en el reino de los demonios. Aquél que lograse poseerlas tendría un **poder absoluto**, así que todos empezaron a luchar. De la refriega salió victorioso Firebrand, un demonio rojo al que **Phalanx el malvado** dejó sin botín. Ahora, Firebrand deberá hacerse de nuevo con las piezas o...



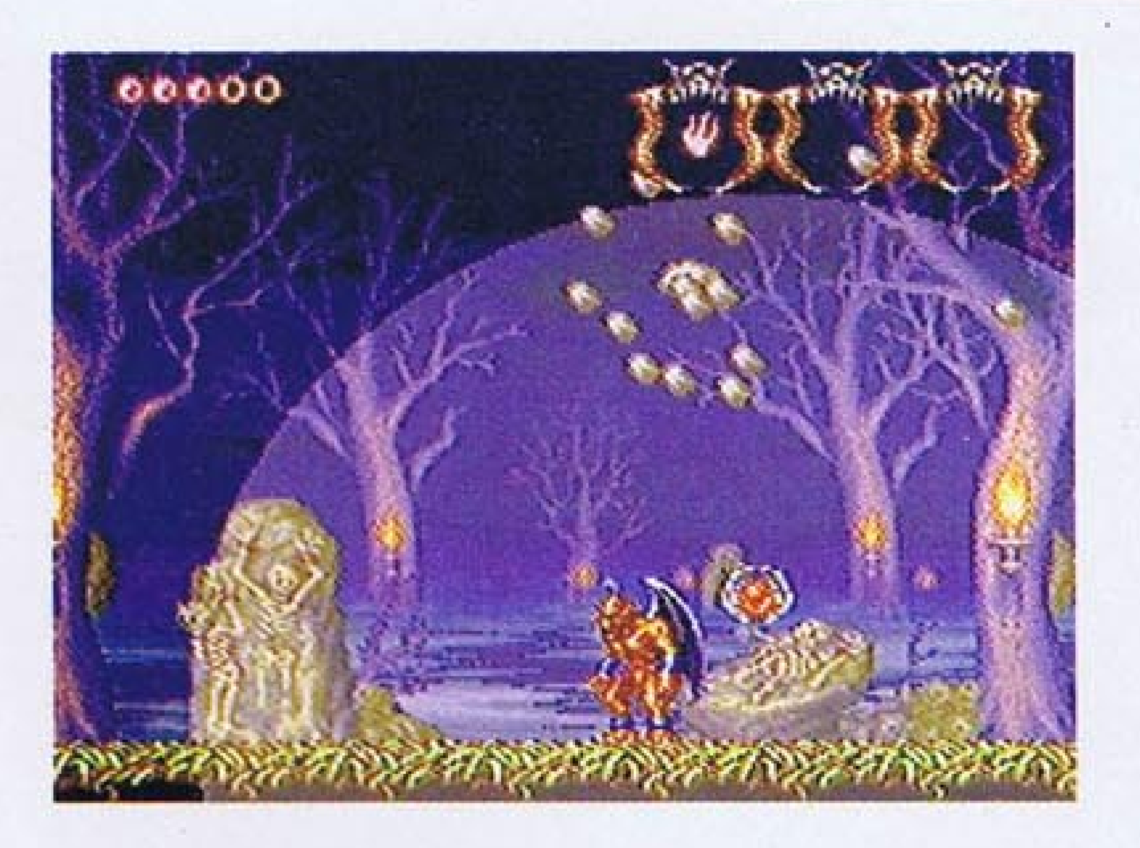




Un ambiente perfecto. *Tanto los gráficos como el sonido contribuirán a crear la atmósfera perfecta para la aventura.*



Terribles enemigos... *Firebrand tendrá que enfrentarse a numerosos enemigos finales a lo largo de la aventura.*



...Y preciosos premios. *Lo bueno será que al derrotarlos os darán diversos ítems que os ayudarán en vuestro avance.*

ra dispuesta a crear la **atmósfera apropiada para cada momento.**

En Demon's Crest os veréis envueltos en la acción desde que conectéis el cartucho a vuestra consola, desde la mismo "intro" y desde la primera pantalla de juego que, sin previo aviso, os pondrá a luchar contra un enorme dragón antes de que podáis hacer nada para remediarlo. Lo que seguirá será un **recorrido en busca de las seis piedras** que en su día formaron la Demon's Crest. Para ello contaréis con la ayuda de una naturaleza cambiante en virtud de la acción de piedras mágicas, pócimas y hechizos que iréis recogiendo. Os **enfrentaréis a monstruos** de todo tipo y condición, usaréis vuestras habilidades en mil situaciones distintas, os desplazaréis volando en **modo 7 por encima del reino** y visitaréis lugares en los que tendréis que comerciar e incluso **participar en juegos para demonios**. Así será Demon's Crest, así será el **juego con el que Capcom pretende endemoniar a la Super.**

De viaje por el reino

La **forma de desplazarse de Firebrand** *a través del reino* **recordará** *a la que ya hemos visto en otros juegos de este tipo, como* **Actraiser 2** *por ejemplo.*

Gracias a un **espectacular modo 7 y sirviéndose de una fantástica perspeciva aérea**, *el demonio podrá recorrer todo el mapeado y entrar en el punto que vosotros queráis, de una manera suave y muy fácil de controlar.*







Pócimas, hechizos y otros objetos mágicos



Además de las **piedras de Demon's Crest**, *existirá un buen número de objetos que tendréis que utilizar durante la partida hasta completar* **25 ítems** *desperdigados por el reino. La lista comprenderá distintas clases de* **pociones** *que restaurarán vitalidad, además de* **hechizos** *o talismanes.*









Capcom tiene el placer de poner a disposición de las mejores pantallas el juego de aventuras que dará un giro a su tupida carrera luchadora. Demon´s Crest, un arcade de plataformas terrorífico, llegará a España en breve de la mano de Arcadia tras un fugaz paso por las Super americanas.

Demon´s Crest se va de tiendas





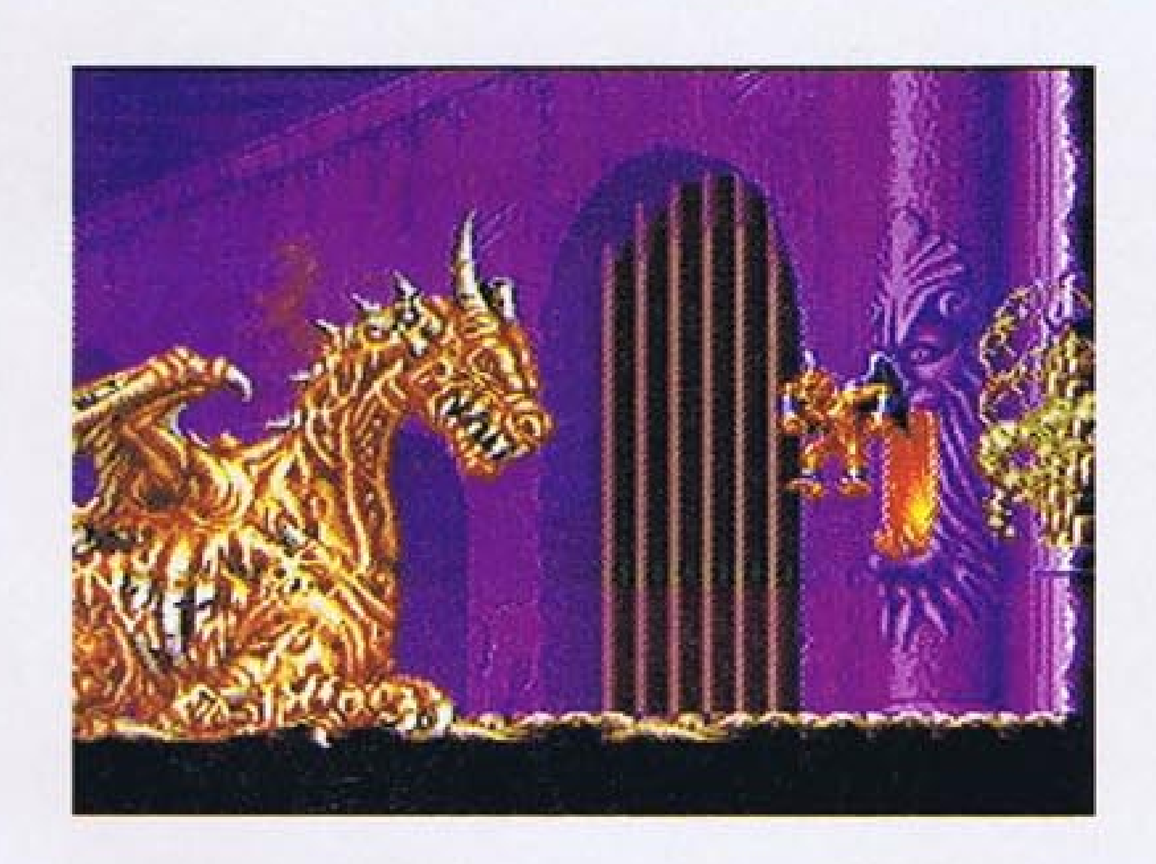
Demon's Crest incluirá también aspectos propios de juegos de rol *(que no todo iban a ser plataformas o técnicas arcade). Entre estos aspectos destacamos las* **diversas tiendas en las que se podrán comprar algunos ítems** *de los que os hablamos en otro apartado de esta preview (hechizos, pociones y esas cosas, de distinta función y utilidad). La* **tienda de juegos de Trio Pago, la tienda del Lotus Negro, el establecimiento del Hombre Sabio y la "shop" del Talismán** *compondrán esta particular* **zona comercial de la aventura**. *Seguro que las pantallas os aclaran la cuestión, ¿verdad?*







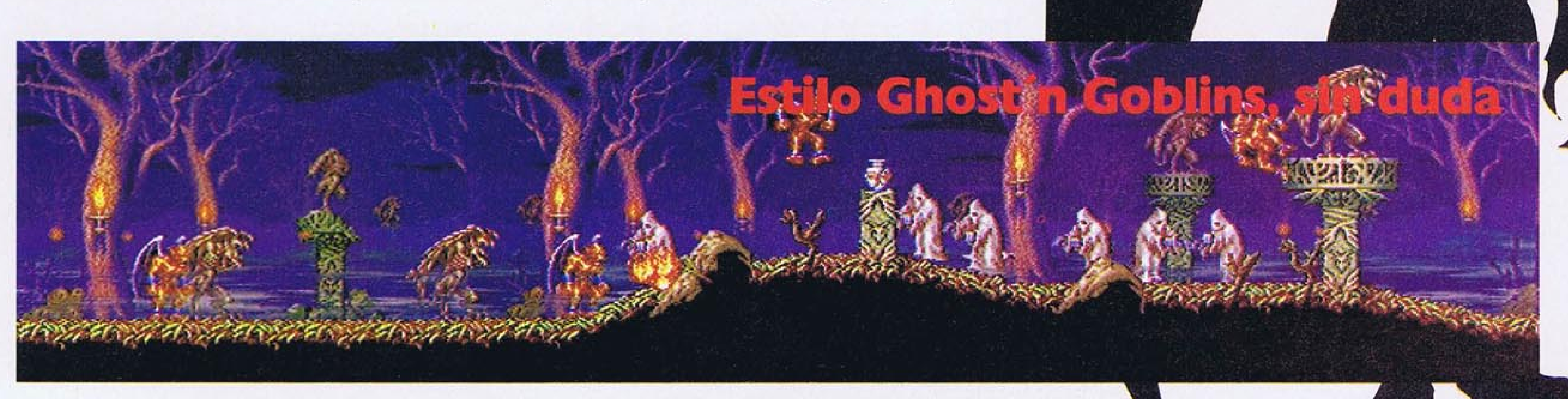
El mal no descansará. *El viaje de Firebrand se verá plagado de encuentros con dragones, demonios y otros enemigos.*



Un comienzo muy movido. *La primera pantalla del juego os pondrá frente a frente a este enorme dragón.*



La salud es lo que importa. *Vuestra vitalidad estará representada por los diamantes de la parte superior izquierda.*



Estilo Ghost'n Goblins, sin duda

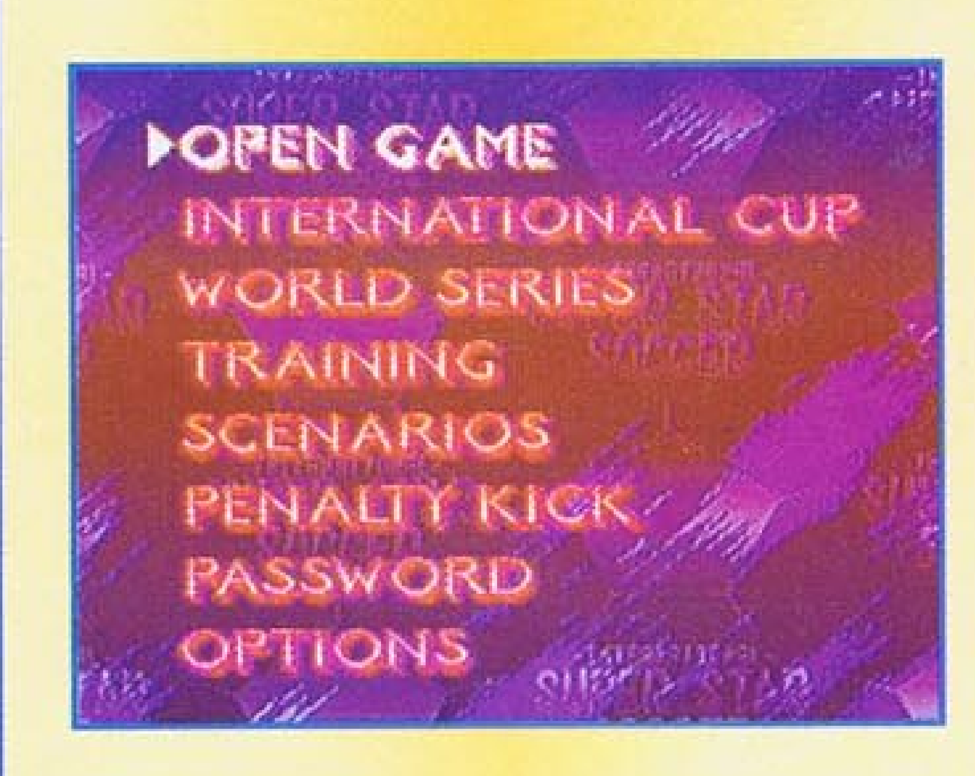
INTERNATIONAL

• Konami • Super Nintendo •

Todo el fútbol del mundo

Todas las competiciones que se os puedan pasar por la cabeza estarán a vuestra disposición gracias a los **variados modos de juego** *que incluirá International Superstar Soccer. Tendréis a vuestra disposición* **partidos amistosos (dos jugadores, claro), una copa de selecciones jugada por grupos***, otra que se dirimirá por medio de reñidas eliminatorias, una completa* **modalidad de penaltis** *y hasta* ***dos inusuales opciones****: la primera , para* **entrenar** *diversos aspectos del juego como* ***el regate*** *o* ***el pase****. Y la segunda, llamada* **Scenarios***, servirá para que os incorporéis en* **mitad de partidos** *con distintas y a menudo adversas situaciones en el marcador.*









La pizarra. *Las diferentes tácticas a vuestra disposición vendrán explicadas con movimiento propio en esta pantalla.*







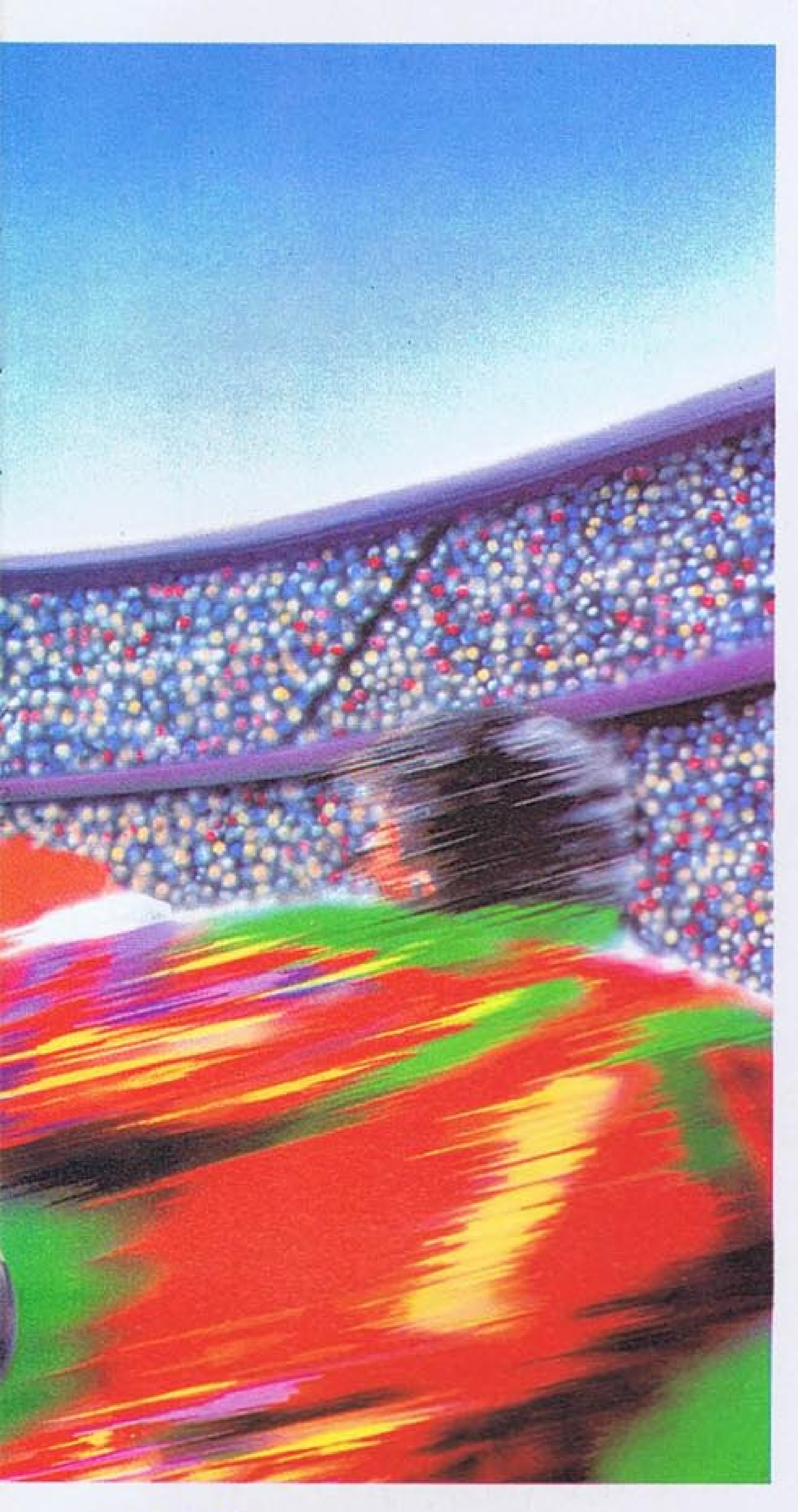
Se acerca que arrasa

Hasta hace bien poco, parecía que los japoneses eran una gente loca por el trabajo, experta en ordenadores, microchips y demás, pero totalmente ignorante de los verdaderos placeres de la vida. Sin embargo, vamos a tener que ir cambiando ese concepto de los habitantes del país del sol naciente: primero nos dejan boquiabiertos con unos mangas picantes a más no poder que echan por tierra la imagen de tímidos que teníamos de ellos, y luego resulta que poco a poco van dándose cuenta de lo apasionante que puede ser un deporte como el fútbol. La última prueba de ello es **un ocho megas** que por aquellos lares circula con el nombre de **Perfect Eleven**, que pronto estará entre nosotros bajo el título de **International Superstar Soccer**, y que viene dispuesto a **revolucionar todos los rankings de juegos futboleros** disponibles para Super Nintendo.

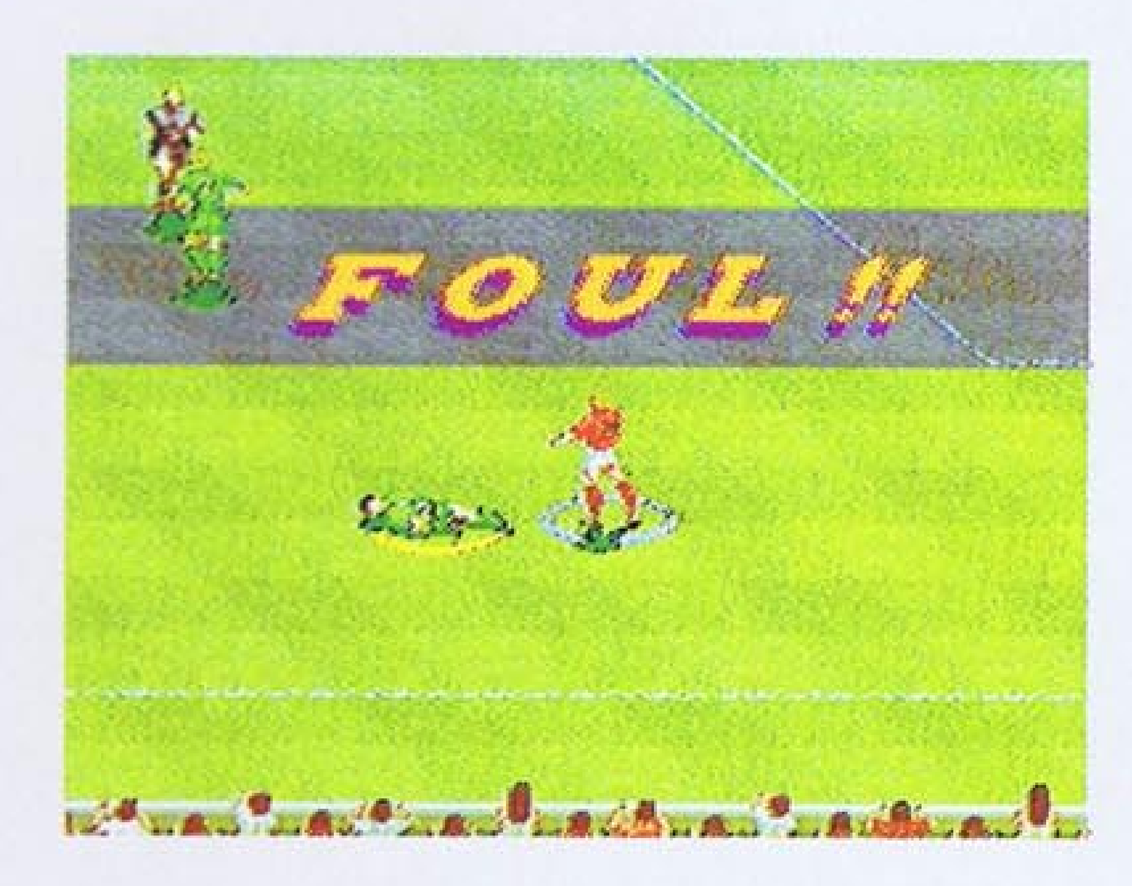
La primera garantía de calidad de International Superstar Soccer vendrá dada por **Konami**, la compañía responsable de su nacimiento, que nos tiene acostumbrados a joyas para la 16 bits como el reciente Batman Animated Series (Las Aventuras de Batman y Robin). Pero por encima de esto, que no es poco, brillará la calidad visual

SUPERSTAR SOCCER

• Juego de fútbol • 8 Megas • Febrero •



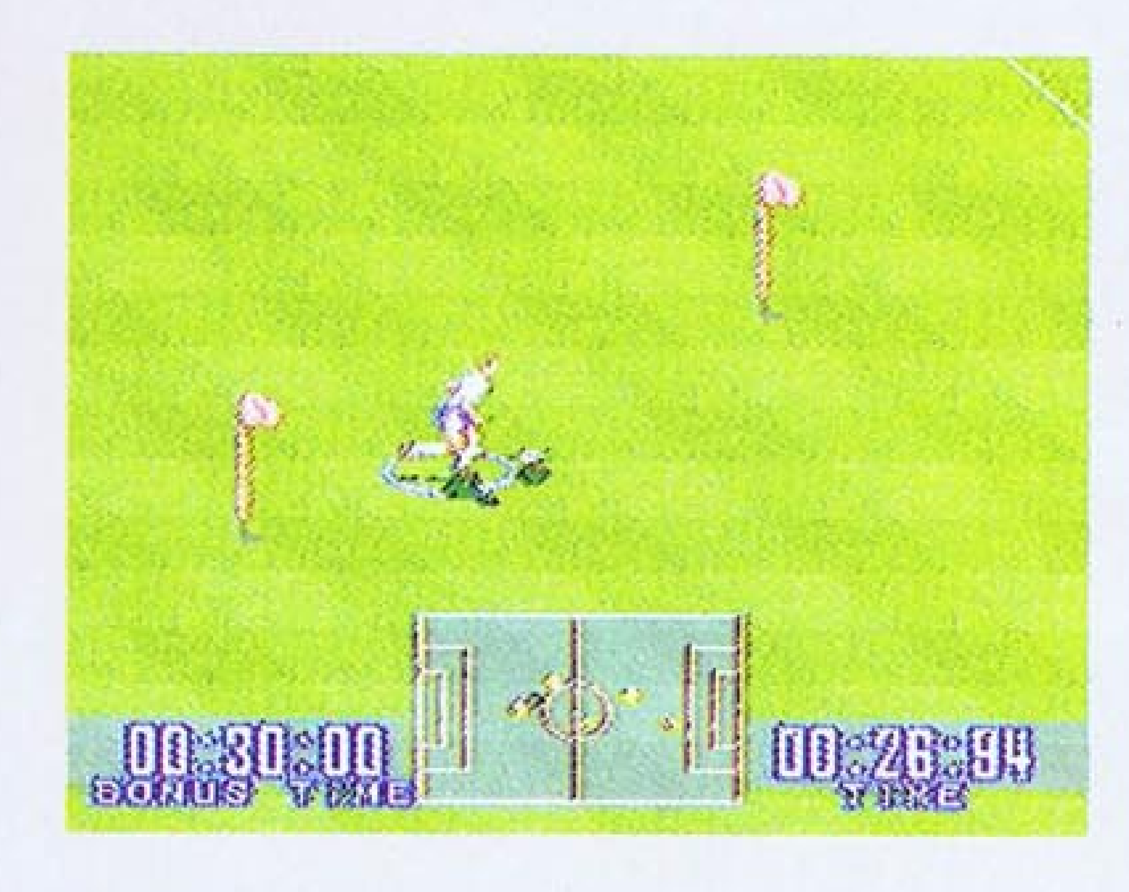
Konami se escapa por la banda, sortea a FIFA Soccer, pasa a la izquierda. Atención, hay un hombre desmarcado en el área. Sí, es un usuario de juegos de fútbol normalitos. El lateral impacta el balón en su cabeza y el inocente remata a placer la gran jugada de Konami. ¡Menudo golazo!



¡Y todavía protesta! *La excelencia en las animaciones llegará al punto de que los jugadores protesten las faltas que les piten. El del suelo no dirá ni pío, sólo se retorcerá.*



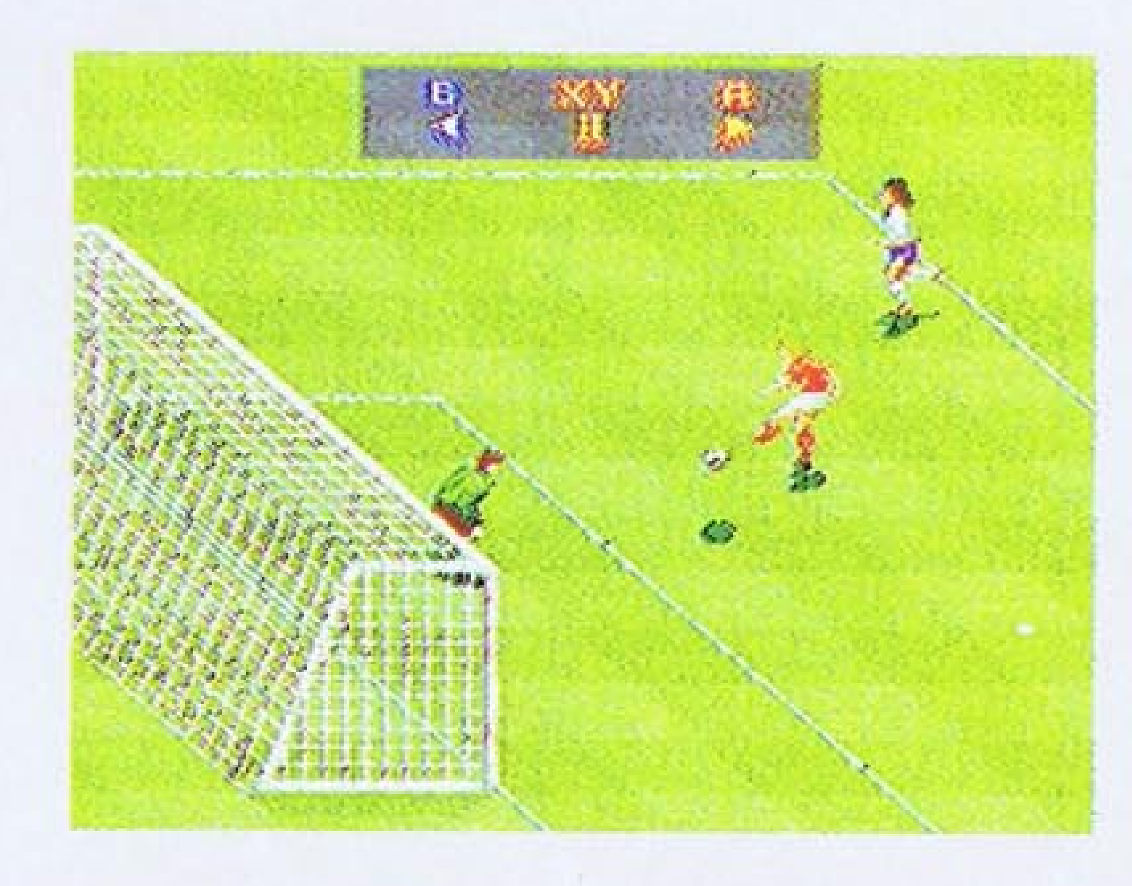
Portero automático. *No es que haya que llamar para meter gol, es que podréis elegir entre manejar vosotros al cancerbero o dejar que sea la computadora quien le controle.*



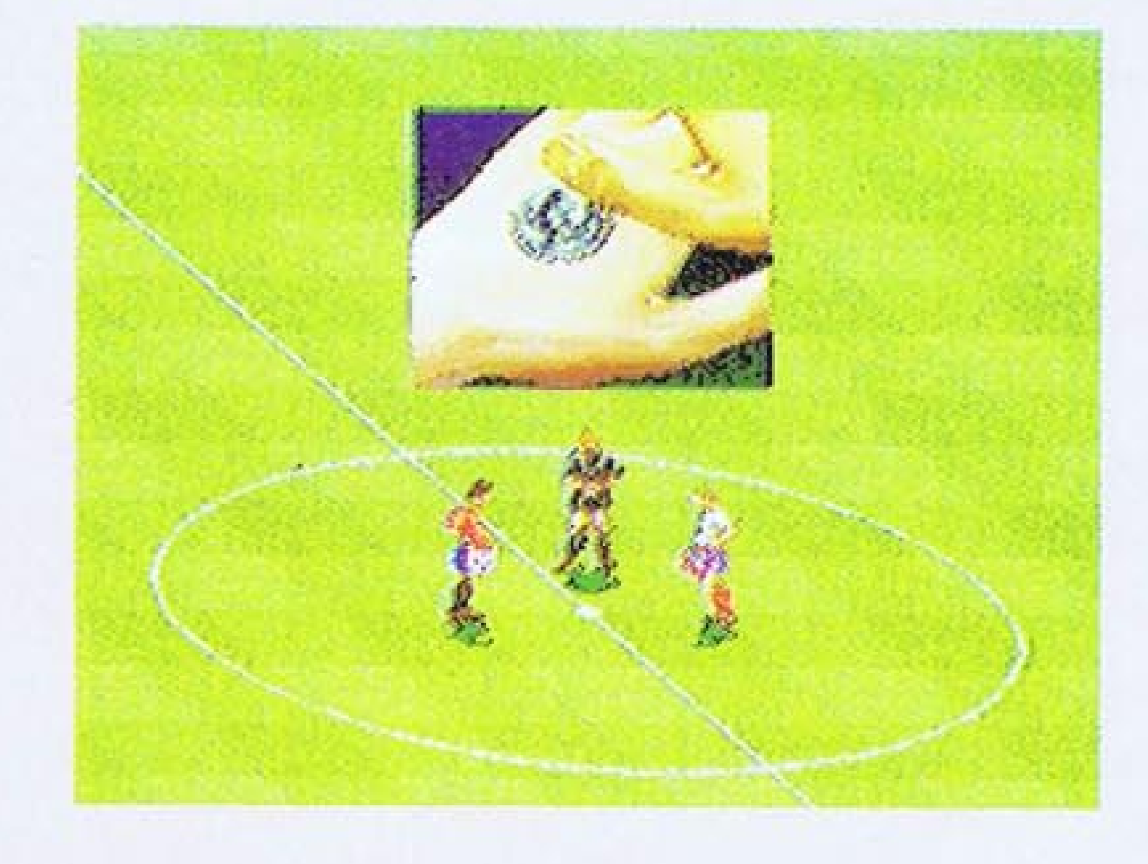
A ver esa cintura. *El modo entrenamiento propondrá diversos ejercicios para perfeccionar la técnica de los jugadores.*



Realismo total. *Las caras junto a los nombres os indicarán qué jugador está más cansado que el resto.*



A repetir tocan. *Las repeticiones no faltarán en el juego. Eso sí, sólo podréis volver a ver los goles que se consigan.*



¿Cara o cruz? *En International Superstar Soccer habrá de todo, incluso el lanzamiento de la moneda antes del partido.*

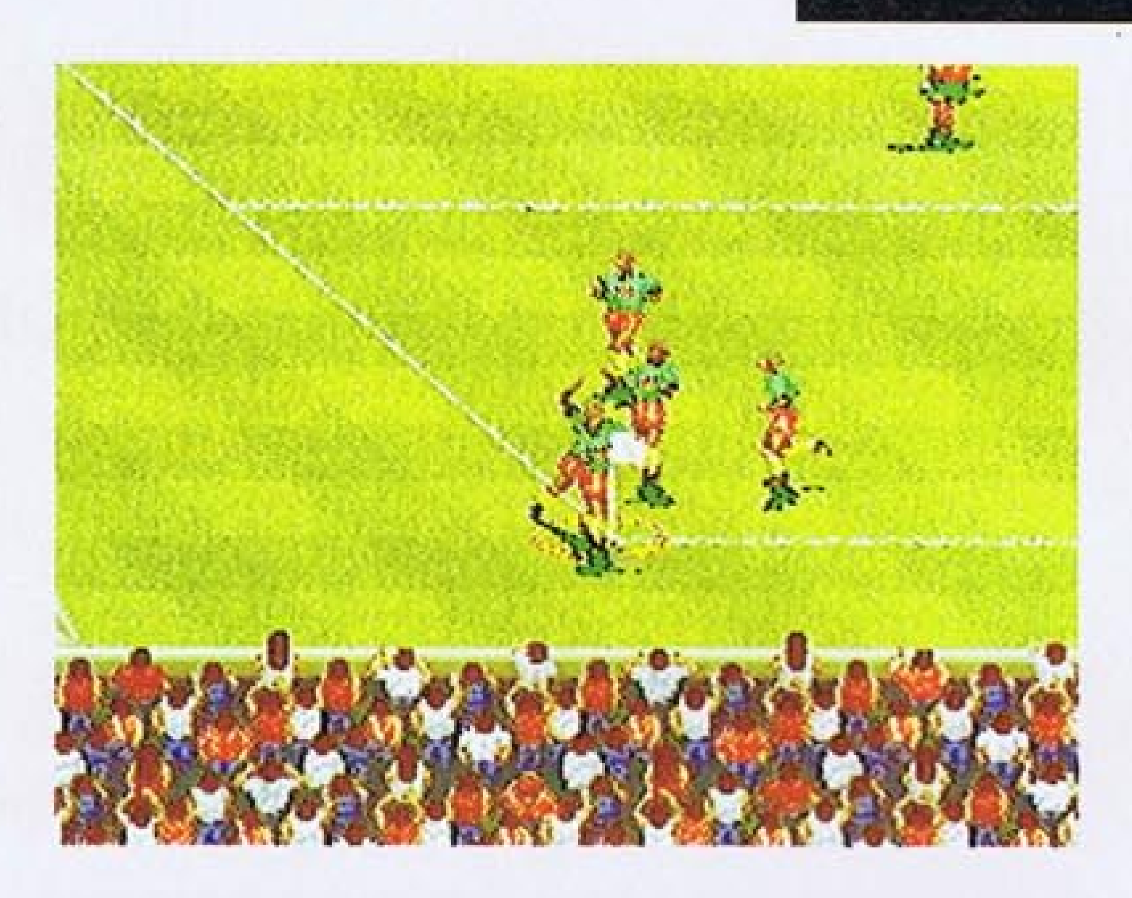
el Fútbol en Europa

y técnica del juego, capaz por sí sola de dejar boquiabierto al hincha más pintado. Os estamos hablando de un simulador de fútbol al nivel de los mejores, que incluirá **unas animaciones de sorprendente realismo** llevadas a cabo en un escenario detallado. Tan detallado que incluso presentará fotógrafos tras las porterías, reproteros que se apartan cuando van a recibir un balonazo. Y, sin dejar a un lado lo de los detalles, que no se os pase por alto que International Superstar Soccer será quizá el **primer juego que incorpore futbolistas reales en su aspecto físico**, y no en sus apellidos: mi-









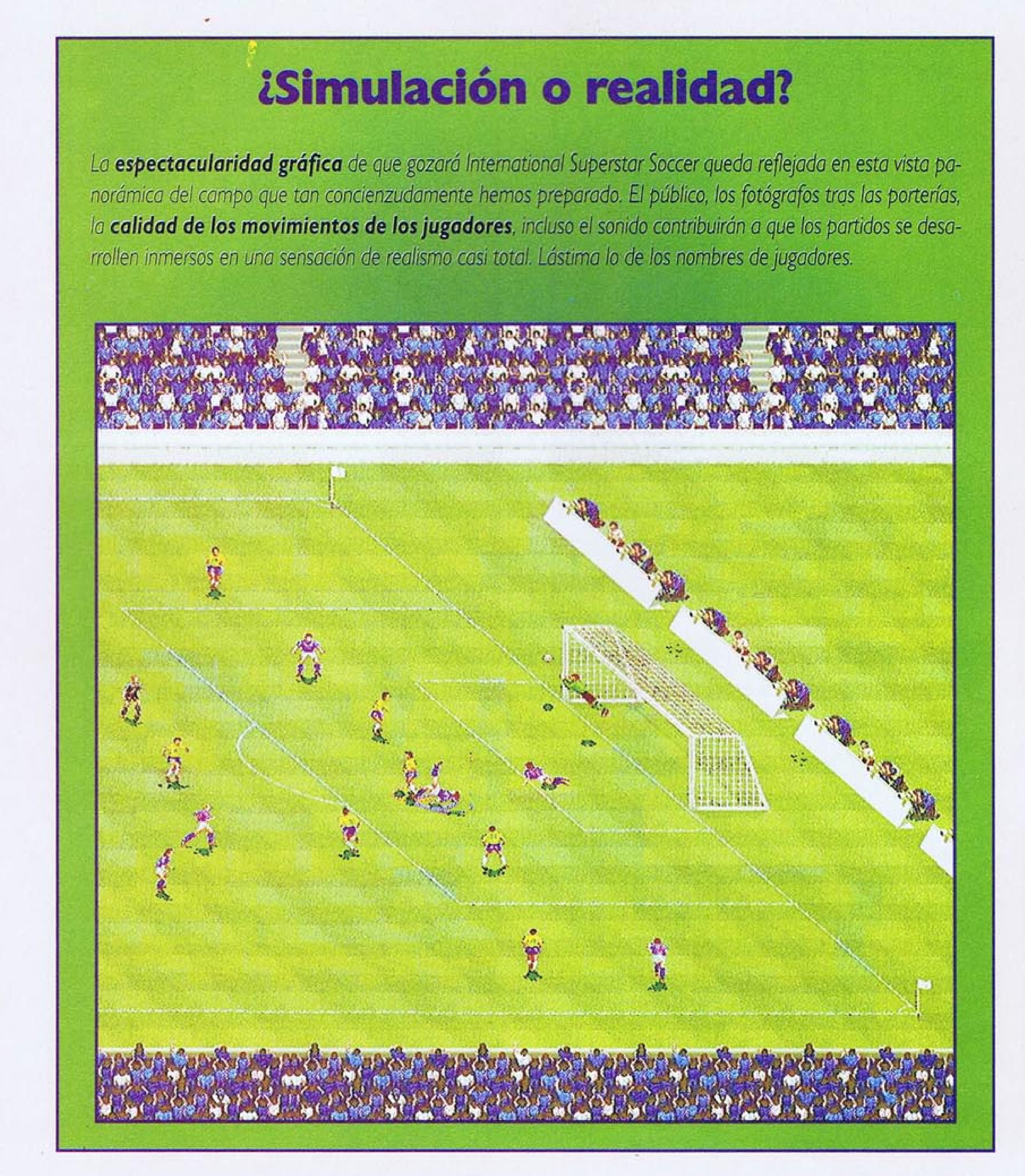
rad la tira que os hemos preparado al respecto si queréis comprender lo que os estamos diciendo.

En cuanto a la jugabilidad, **todos los botones de vuestro pad tendrán algo que decir en el desarrollo de los partidos**, si bien eso no significará, ni mucho menos, un control difícil. Lo que sí implicará será la continuación de la visión realista del juego, pues podréis trenzar todas las jugadas imaginables. Fijaos que el botón Y, por ejemplo, servirá para **aumentar la velocidad en carrera de los jugadores**, y un abuso en su empleo hará que éstos **se vayan cansando** a medida que avance el partido.

Para teminar este adelanto, sólo nos resta hablaros de las **26 selecciones nacionales** que estarán a vuestra disposición, del **magnífico sonido** que acompañará a los partidos (con digitalización de voces incluida), y de los **distintos modos de juego posibles** (atención también al recuadro correspondiente). Preparaos bien, porque **International Superstar Soccer** ya ha merecido innumerables elogios fuera de nuestras fronteras, y en poco tiempo se prestará al examen de los mejores aficionados españoles. No faltéis a la cita pues promete ser verdaderamente entretenida.

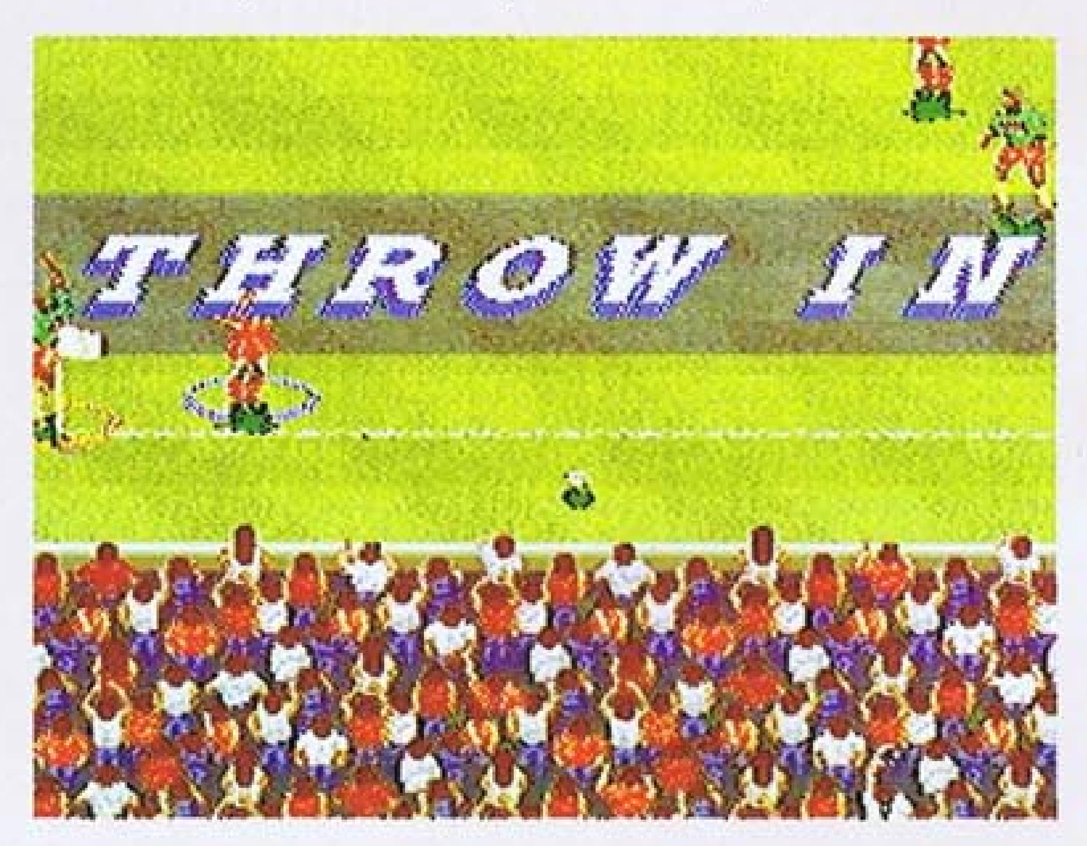
¿Simulación o realidad?

*La **espectacularidad gráfica** de que gozará International Superstar Soccer queda reflejada en esta vista panorámica del campo que tan concienzudamente hemos preparado. El público, los fotógrafos tras las porterías, la **calidad de los movimientos de los jugadores**, incluso el sonido contribuirán a que los partidos se desarrollen inmersos en una sensación de realismo casi total. Lástima lo de los nombres de jugadores.*





***Cambio de vista.** Los penaltis se verán desde una perspectiva trasera y más cercana que el resto del partido.*





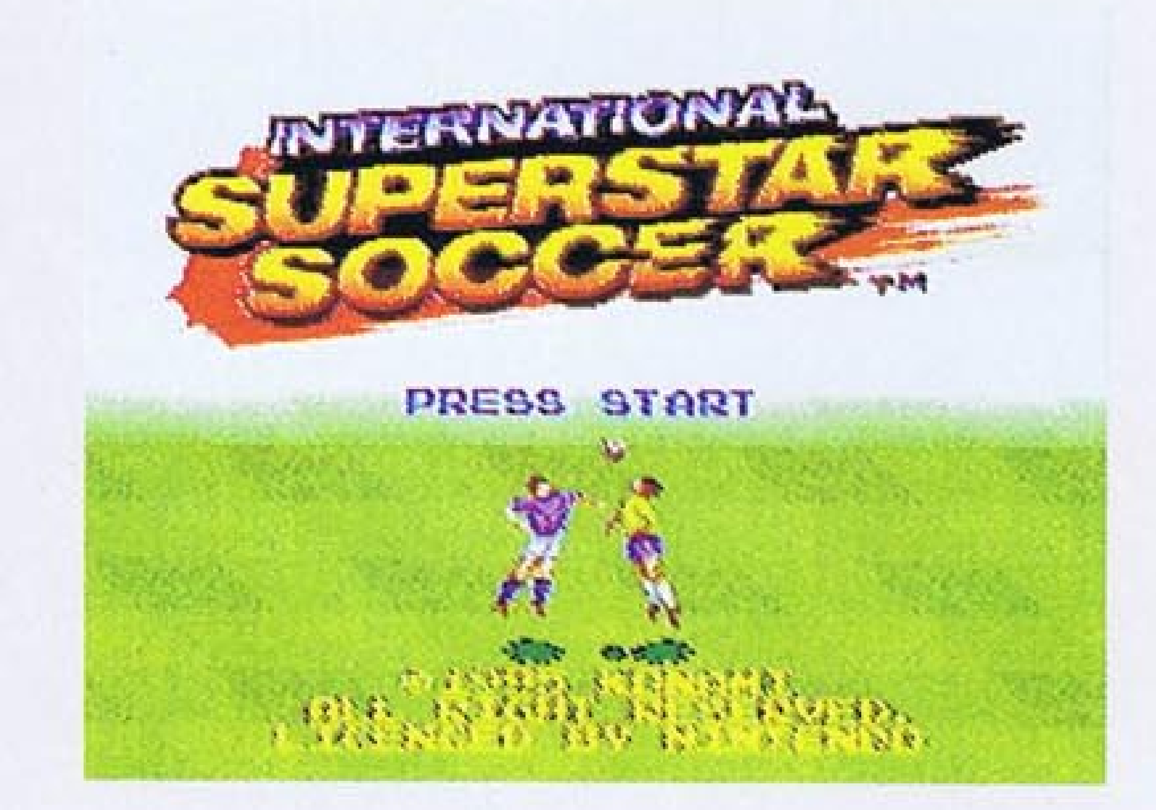


Un aspirante al título de número 1

La llegada de International Superstar Soccer supondrá **una amenaza** para los títulos que habitan en los primeros lugares del ranking de juegos de fútbol para Super Nintendo. No en vano, el juego de Konami ya ha triunfado en el extranjero, siendo aclamado incluso como **el mejor de los disponibles hasta la fecha** para los 16 bits de Nintendo. Su jugabilidad, su aspecto gráfico, sus animaciones y la forma de moverse de los futbolistas sobre el campo recordarán bastante a FIFA International Soccer, considerado hasta ahora como uno de los mejores, pero... ¿será International Superstar Soccer el próximo número uno? Si conseguís aguantar un mesecito vuestras ansias futboleras, en el próximo número os desvelaremos la incógnita.







Ya ha triunfado fuera. *International Superstar Soccer ya ha despertado admiración fuera de nuestras fronteras.*



Friqui de Laudrup. *Las jugadas a balón parado se lanzarán mediante una flecha. Lo del nombre no será muy habitual.*



Mandará el círculo. *Sí, porque os indicará a qué jugador estáis controlando. Se podrá cambiar con los botones L y R.*



Selección por selección. *Todos los equipos presentes en International Superstar Soccer serán selecciones nacionales.*





La imagen de las estrellas

La mayoría de los jugadores de International Superstar Soccer no responderán a nombres reales, pero os sorprenderán por el **parecido físico** que tendrán con algunos de las **estrellas del planeta futbolístico actual**. Gracias a la magnífica labor de los programadores, todo aquel integrante de una selección que tenga una característica física destacable estará fielmente reflejado en el juego: junto a estas líneas podéis apreciar la **coleta de Baggio, la perilla de Lalas, las melenas de Batistuta, Gullit o Valderrama, la calva de Letchkov o el inusual color de piel del sueco Dahlin. ¡Vaya lujo de detalles!**



KID KLOWN IN

• Kemco • Super Nintendo •





Corre, payaso. *Uno de los obstáculos más violentos que Jester encontrará en su camino es este conjunto de hachas que llegan desde el aire y no se sabe dónde van a caer.*



Nintendo se hará cargo de la distribución de este título de Kemco. Cuando la gran N se apresura a conseguir este tipo de licencias es que la cosa tiene demasiado interés. Escamados por la cuestión, nos metimos en el alma del payaso. A ver qué era lo que había atraído a los chicos nipones.



¿Veis ese bote de Coke? *Pues en cuanto escaléis la vallita, lanzaos a su interior. Con un poco de suerte accederéis a la pantalla que tenéis más abajo a la izquierda.*

¿Qué hace un marchoso del Rey N



¿Los bonus? *Y la lata de ahí arriba os dará la oportunidad de recolectar un buen número de monedas. ¡Ay!, los pinchos.*

Tras algunos lanzamientos fuera de onda y una serie Top Gear que quitaba el sentido , Kemco acaba de mojarse en el **territorio semi-plataformero** de la mano de un cartucho que lleva por nombre Kid Klown in Crazy Chase. Protagonizado por un **simpático payaso de nombre Jester**, el título parece una mezcla entre el **género más saltarín y el arcade píllame-si-puedes,** aderazada con un toque de jugabilidad apto para todos los públicos. Y ahora viene la pregunta, ¿si Kid Klown es un cartucho "normalito", por qué se ha fijado en él Nintendo hasta tal punto de hacerse con su licencia? La respuesta, a continuación.

Para empezar no os sorprenderá el argumento. Excepto por sus protagonistas, la trama **malo secuestra a princesa y héroe intenta salvarla** resulta muy poco original. Lo que viene después si es posible que os coja sin confensar. ¿Por qué decíamos lo de los protagonistas? Primera pista: el **héroe es un payaso** y se desenvuelve en la tierra de los payasos. Más pistas. En Kid Klown no se trata de recorrer una fase de principio a fin, sino que vuestro payasete debe **surcar un camino entre bosques y ciudades con el objetivo de apagar una bomba**







Crazy Chase

• Arcade • 8 Megas • Marzo •





Objetivos. *No basta con sortear los obstáculos, tendréis que "pellizcar" los globos para haceros con los cuatro naipes que os permitirán pasar de nivel.*



Globos de gas. *En los globos encontraréis muchas claves. Cartas, energía extra, monedas y a veces yunques y hasta gas de sobra para que subáis al cielo... y os caigáis.*



El malvado interviene. *El pirata espacial no sólo se encargará de poner las bombas, sino que además os fastidiará con malas artes a lo largo del recorrido.*



Lo más novedoso. *¿Originalidad en Kid Klown? Echad un ojo a la perspectiva y quedaos además con el estilo de juego. Se trata de esquivar los obstáculos más divertidos.*

payasete tan en la corte intendo?

que el pirata espacial tiene dispuesta al final de la ruta. Empieza la cosa en la mecha y, a la carrera y sorteando miles de obstáculos (también apoderándose de unos globos), termina en una fenomenal patada con la que nuestro colega manda la bomba al otro barrio ¿Y lo de la tierra de los payasos? Claro, eso viene a cuenta de que los obstáculos que le saldrán a Jester más parecen **artículos made in día de los inocentes,** que enemigos en plan serio. Una lata de coke, un surtidor de agua, hachas que caen del cielo, troncos que se deslizan a velocidades de vértigo, total, un panorama para echarse a reir.

¿Qué tal andamos de sorpresas? Hasta ahora bien, ¿verdad? Bueno pues en el plano técnico también os llevaréis un buen regalo. La **perspectiva de Kid Klown es bastante innovadora**. Consta de **planos diagonales** con vistas de izquierda a derecha que os obligarán a seguir la acción desde un ángulo poco utilizado. En cuestiones de **animación y gráficos resultará soberbio**. Los decorados parecen sacados de un cuento y las rutinas de animación y sonido merecerán toda vuestra dedicación.

Ahora seguro que sabréis por qué Nintendo se encargará de distribuir el título de Kemco.

¡Una de bromas!

Uno de los conceptos más originales que baraja Kid Klown es sin duda ***el tema de los enemigos****. Veréis, bichos como tal no existen. Hay un malo enmascarado que se encarga de* ***activar un montón de trampas****, pero ni un sólo enemigo más. El truco está en esas trampas.* ***Chorros de agua, hachazos, vientos huracanados****, latas de coke, coches que no respetan señales, alcantarillas que se abren a nuestro paso serán sólo algunas de las tropelías que nos tiene preparado este ser. No temáis, la cosa no es tan difícil como parece.*

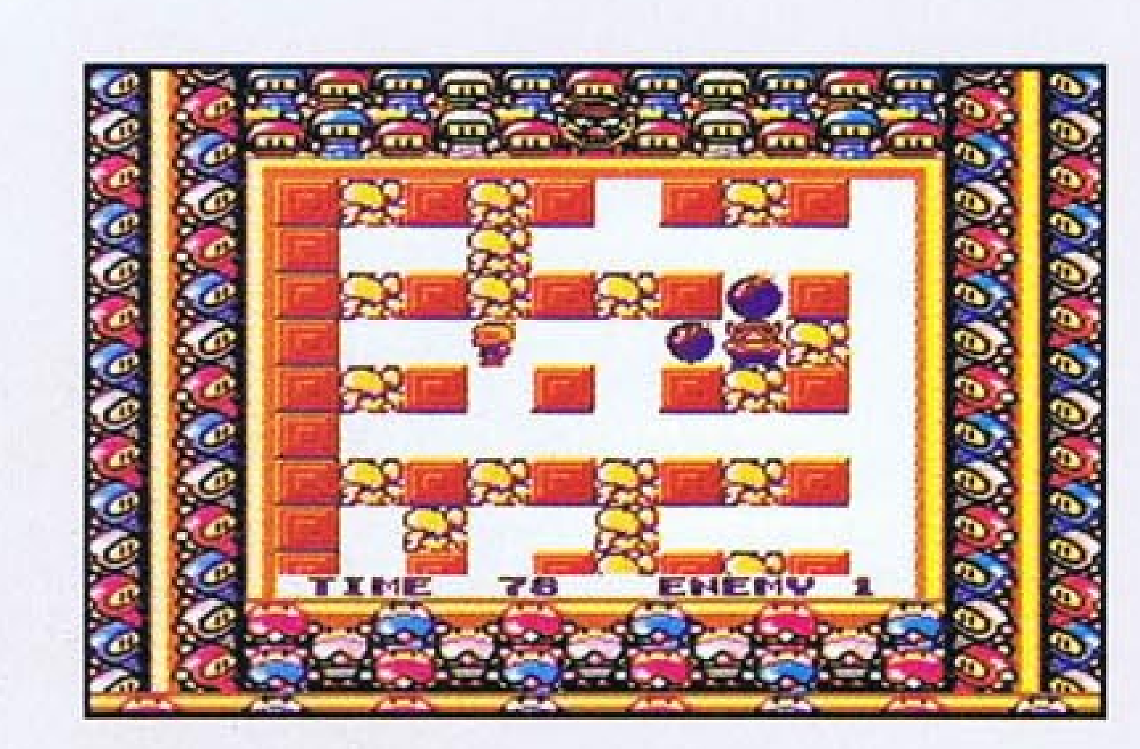




WARIO

• Nintendo • (Super) Game Boy •

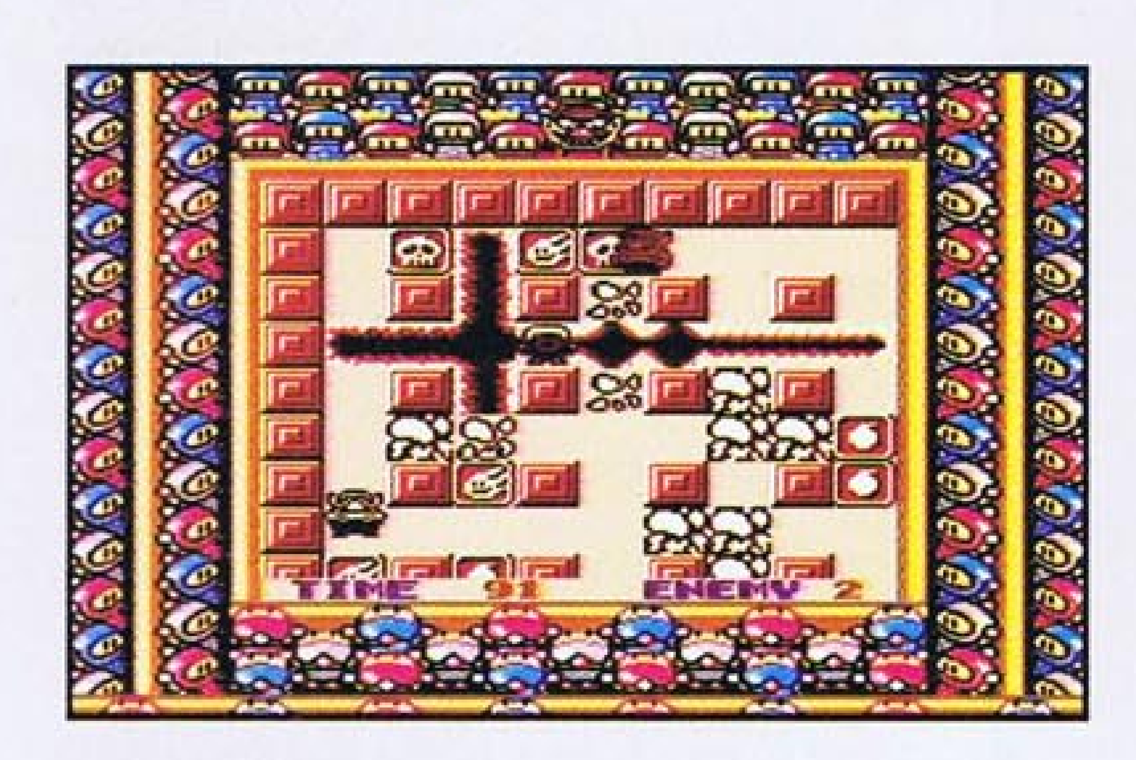




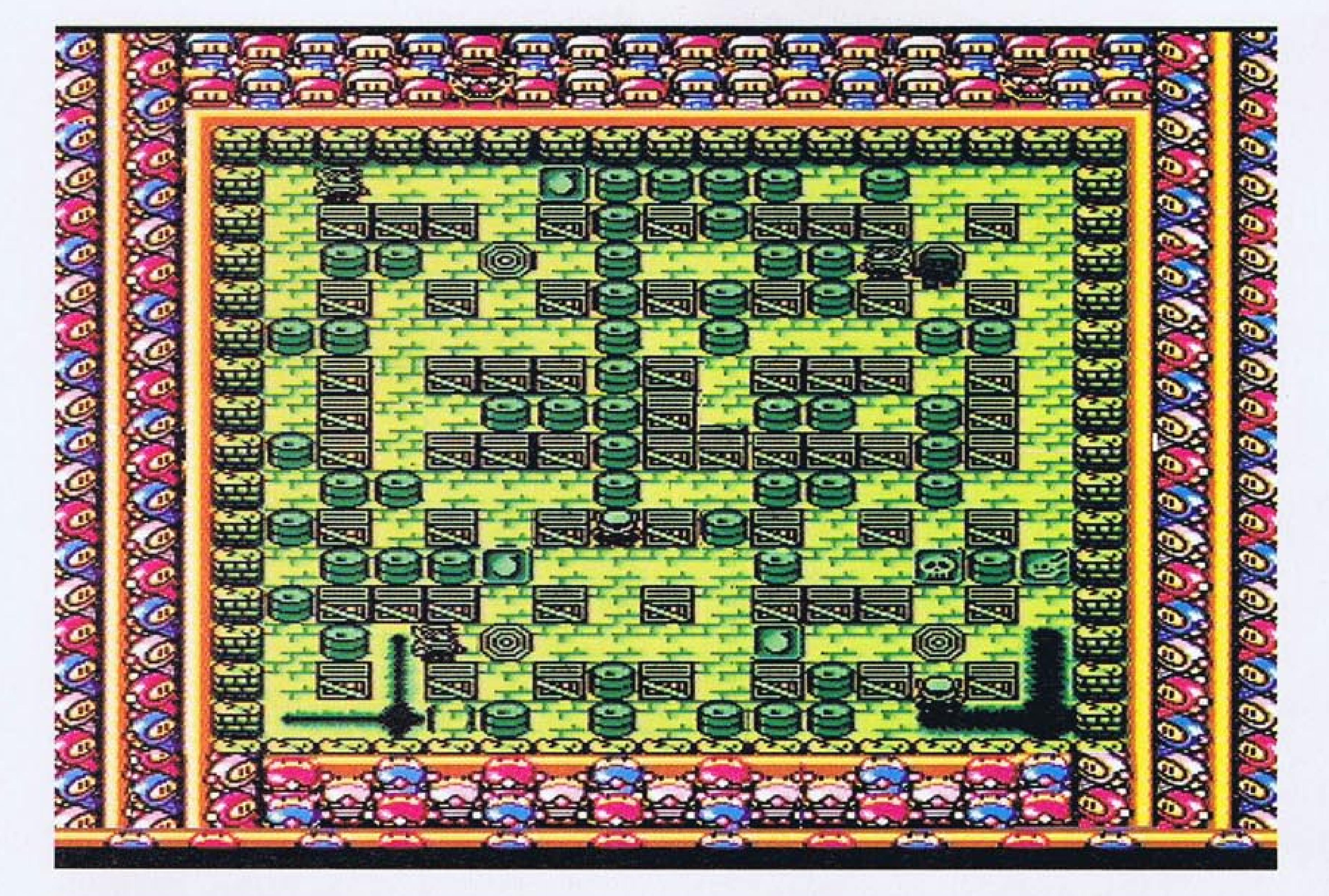
Ahora que Nintendo ha elegido nuevo niño mimado y que las plataformas no parecen convencer a sus programadores, nada mejor qué probar una nueva doble fórmula con la que romper los esquemas más portátiles. Algo como esto.



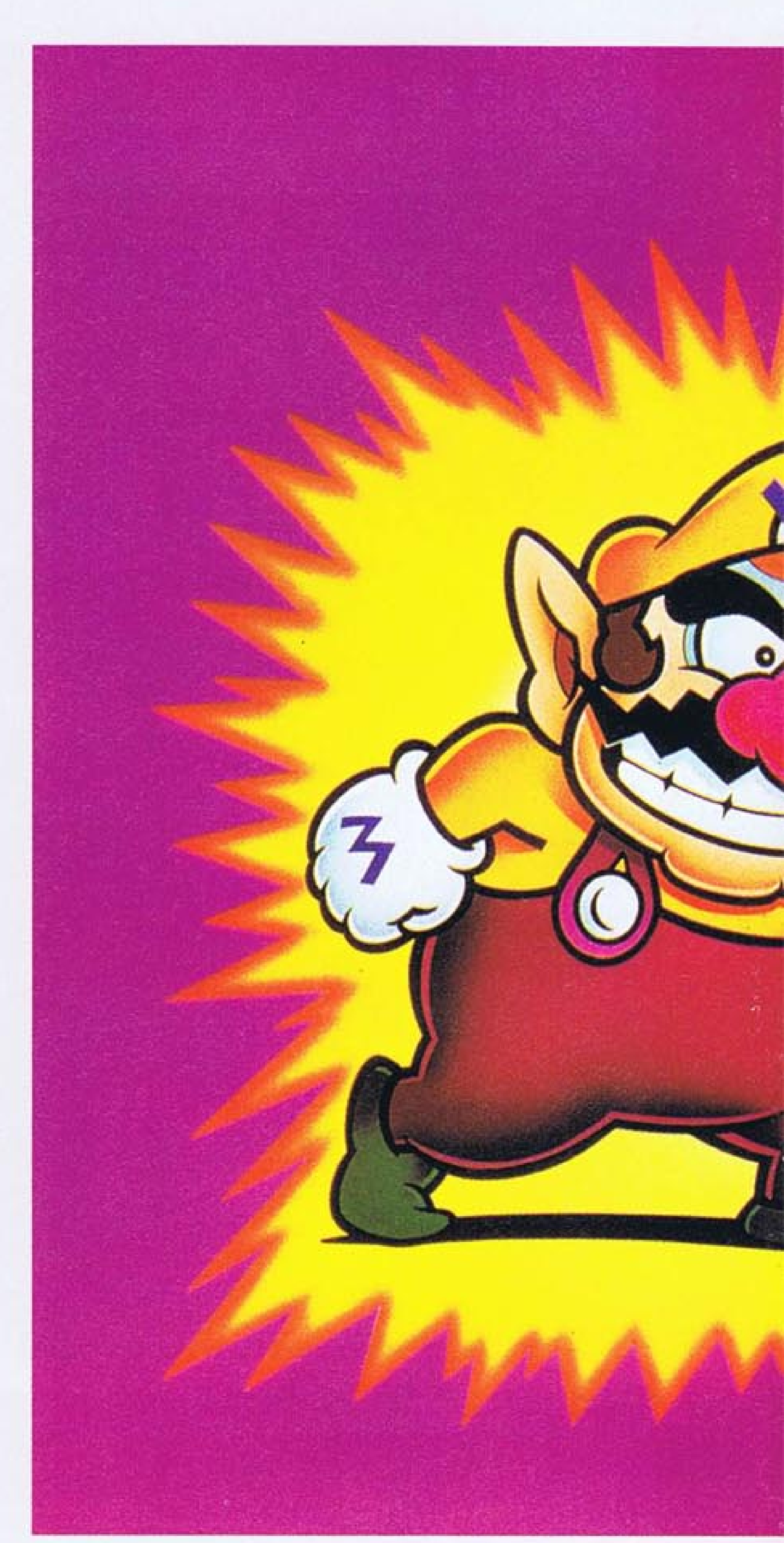
Armas especiales. *Cada vez que limpiemos un stage, conseguiremos armamento especial. Así patearemos las bombas.*



Espectadores de lujo. *El marco Super Game Boy de Wario congrega a un sinfín de Bombermans.*



Sencillo y siempre adictivo. *La zona de juego Wario scrollea hacia sus lados. La superficie se amplía con respecto al típico Bomberman pero los objetos, obstáculos, ítems y otras disposiciones recuerdan una barbaridad al clásico de Hudson.*



Nintendo su prime

El último grito en parejas incandescentes llega vía Nintendo y promete un principio de primavera abrasador. **Wario y Bomberman, uno contra el otro**, se verán las caras en el próximo cartucho para (Super) Game Boy que la multinacional nipona tiene a punto. ¿Se imagina alguien el desparrame?

La cosa irá de bombas naturalmente, que para eso nos sometemos al escenario natural de los Bombers. Y los protagonistas ya se saben: el maléfico Wario y el astuto Bomberman. Si juegas

BLAST

• Arcade • 2 Megas • Marzo •



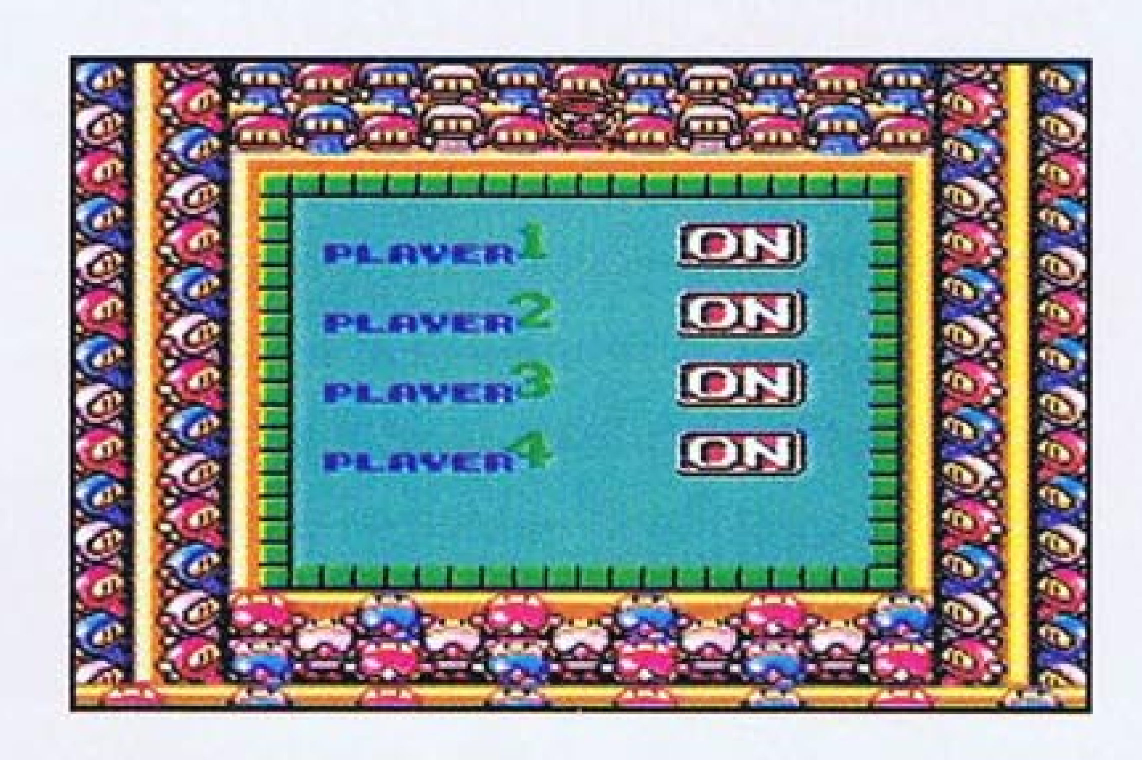
prepara "dueto"

solito tendrás que elegir hombre bomba, si lo haces con tres amigos más la mezcla puede ser de órdago. Pero sigamos. El concepto de juego se basa en los geniales **Super Bomberman de Hudson**. **Gráficos muy sencillotes, perspectiva aérea y escenarios cuadriculados** en los que sólo encontraréis dos tipos de bloques: unas bombas que se hinchan y deshinchan y una serie de objetos casi siempre beneficiosos. El reto va de **eliminación**, sin más complicaciones. Hay que poner la bomba en el sitio justo, acorralar al malo y ganar todos los combates posibles. ¿A qué ya lo sabíais?

Wario Blast invitará a poner bombas en **8 niveles a 4 rounds** por barba. Empezará facilito para volverse loco al final. Un enemigo, luego dos, tres, el jefe y ¡no podía faltar! los sobrados ítems especiales para jugar con ventaja.

La chispa de estos juegos está en la competición multiplayer. Y en Wario Blast podrán poner bombas hasta **4 jugadores vía Tribal Tap** (SN) o 4-player adaptor si jugáis en Game Boy.





***A elegir.** Antes de empezar a bombardear, podréis elegir a cuál de los dos héroes controláis: Wario o Bomberman.*

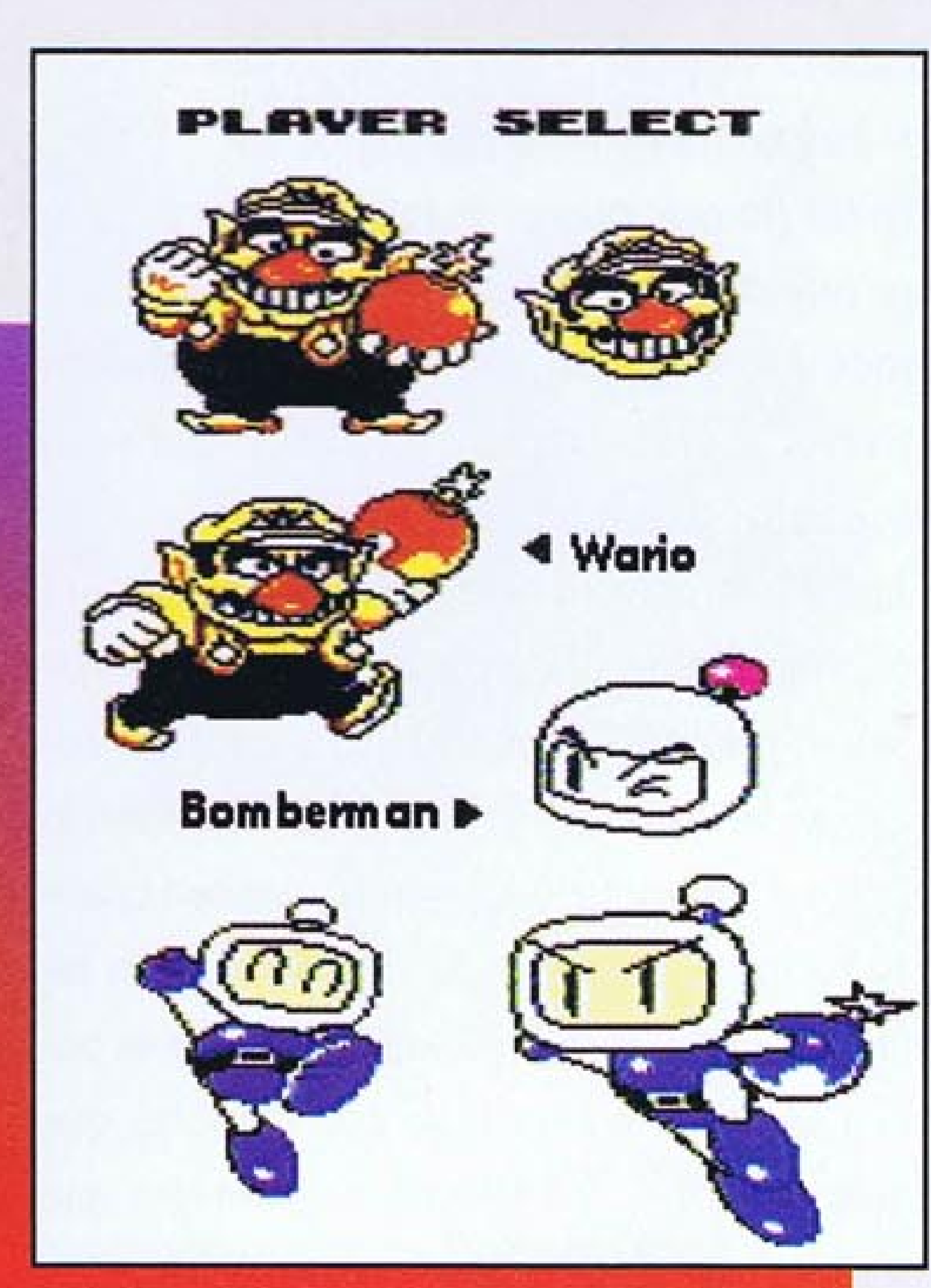




***Enemigos finales.** Si queréis acabar con ellos limpiamente, haceos con todos los ítems antes de nada.*

Un cóctel de lujo

Nada, que los **duetos se van a poner de moda**. *Y nosotros encantados, que preferimos tener varios héroes a nuestra disposición en un mismo cartucho que buscarlos en cientos de ellos. En* **Wario Blast podremos elegir entre Wario y Bomberman** *a la hora de poner bombas. A gusto del consumidor, que se dice. Si os mola la imagen maquiavélica de Wario, se elige al de la W y ya está. Si os va más la imagen típica del Bomberman, pues se coge al de la escafandra y a otra cosa. Porque, ya veréis,* **apenas habrá diferencias** *entre ambos.*





***El juego más adictivo.** Bastará con tener uno de esos periféricos multiplayers para que Wario Blast se convierta en el juego más adictivo para Game Boy de todos los tiempos.*

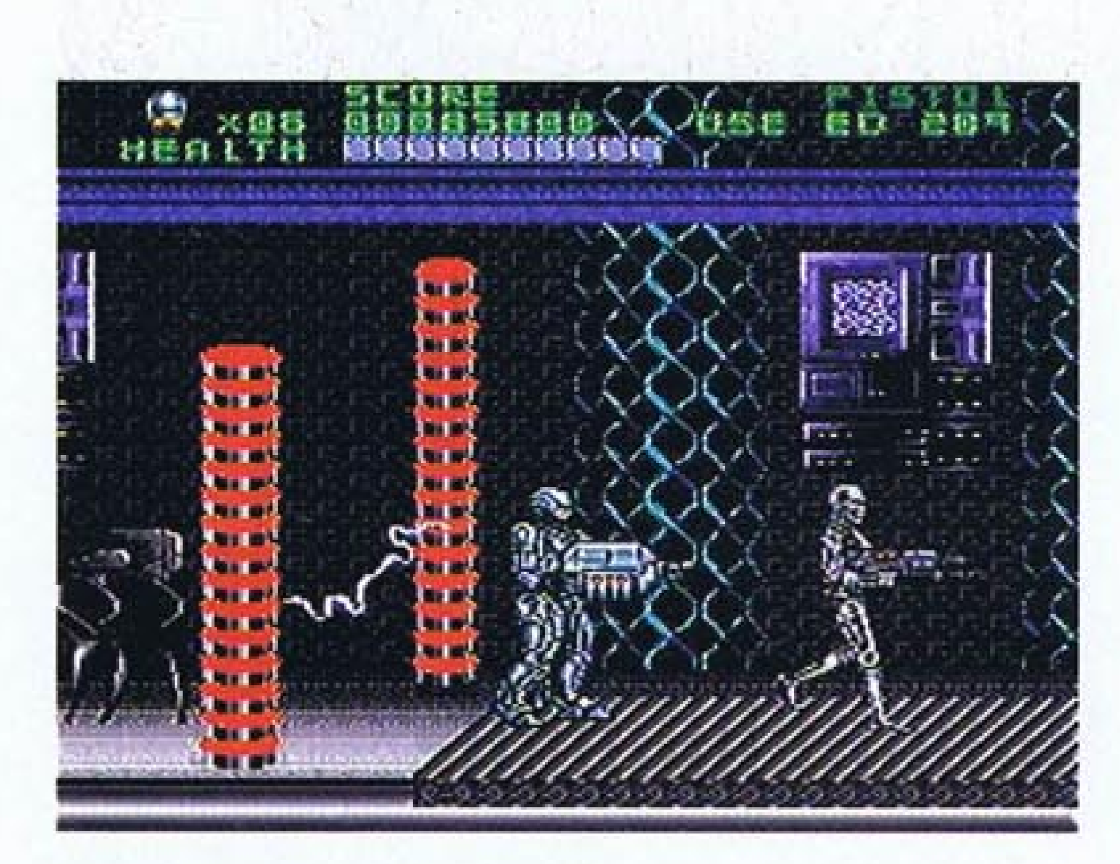
Batalla campal entre "chatarras" de película

ROBOCOP VS TERMINATOR

Lo primero es lo primero. **Robocop Vs Terminator llega algo tarde** a la órbita Super Nintendo. Tarde en comparación con la preceptiva versión Sega y tarde a tenor de las cuentas que Interplay echó hace más o menos año y pico. Y lo segundo es lo segundo. El **protagonista absoluto** de este arcade es **Robocop**, los malos se quedan en esqueletos metálicos y niñas agresivas al principio.

Y hechas las salvedades, incurramos en aquello de que esto es un **arcade de acción** por los cuatro costados con **plataformas y algo de estrategia** en los momentos cumbre, para desentumecer el gatillo. El móvil llega de un **cómic editado en USA por Dark Horse** sobre una historia de Frank Miller. Luego se transforma en una **lucha despiada entre skynet** (control central) y el **policía metálico** por la supremacía de un mundo de chatarra. Nuestro enorme colega debe **llegar hasta el ordenador** de marras (lo que cuesta un rato), **abrir las puertas** del engendro (en fase a lo modo 7) y **pegarse con todo bicho viviente** en su interior (vaya caos de oscuridad y endoskeletos partidos por la mitad).

Las primeras fases responden a la estructura de siempre: **lineal, disparos y saltos** en momentos precisos. A medida que avancéis la coyuntura se volverá algo más marrón. El tercio cambia a laberintos y los malos, que han crecido, no hacen más que disparar sin ningún tapujo. ¡Que no fallen las fuerzas, el resto es peor! Y el resto, tras el paso por la cabina que dispara en modo 7 y el cupo de enemigos que



Tiene trampa. *Este Terminator no cede a nuestros disparos. Tendréis que empujarle hacia el rayo catódico para que sus circuitos se chamusquen de una vez por todas.*

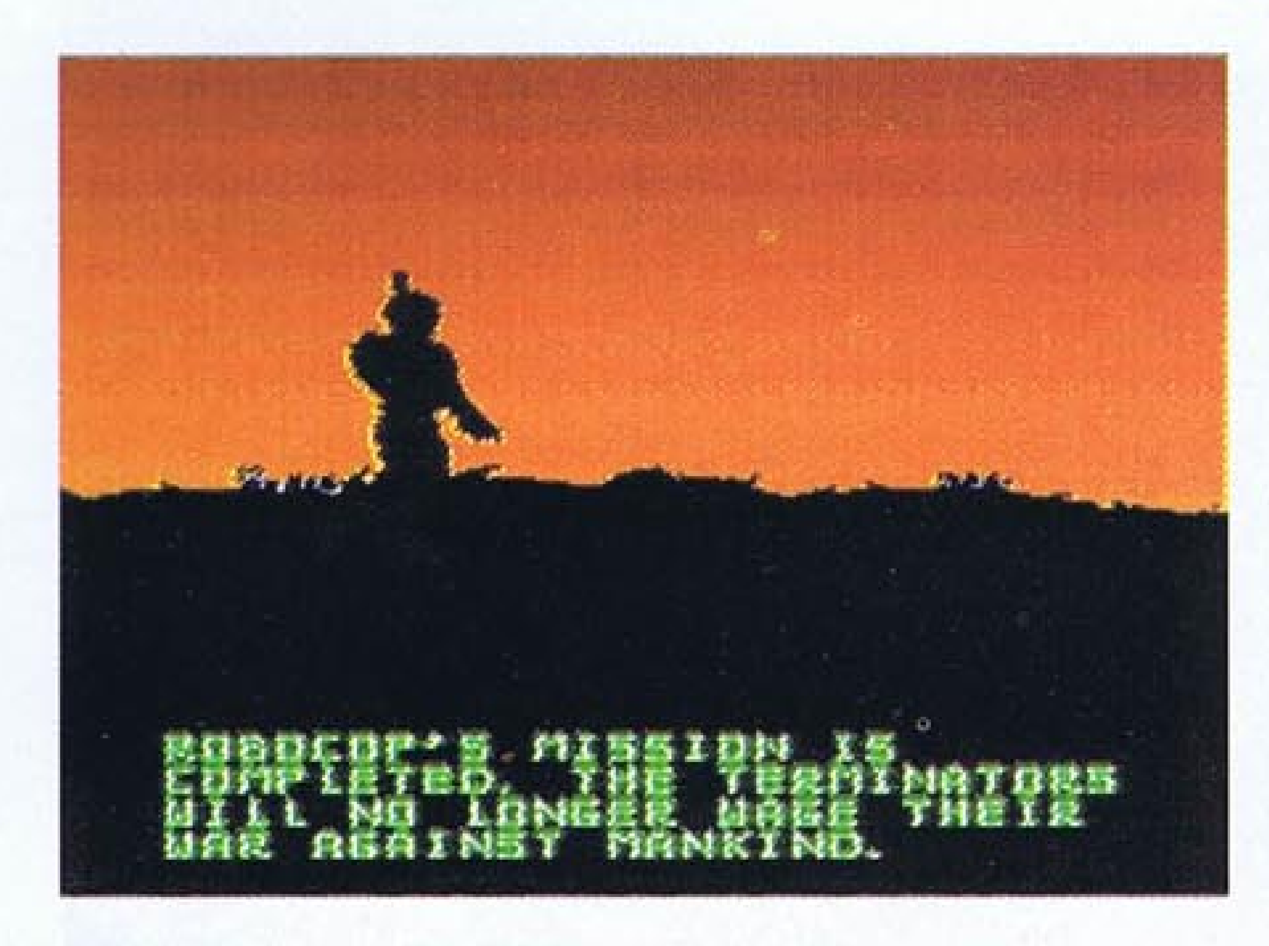


NO ESTÁ EN ACCIÓN

• La dificultad (no dejan de disparar).
• Las primeras fases: lo de siempre.
• La melodía principal: se escucha fatal.

¡Deséalos o seras hombre muerto!

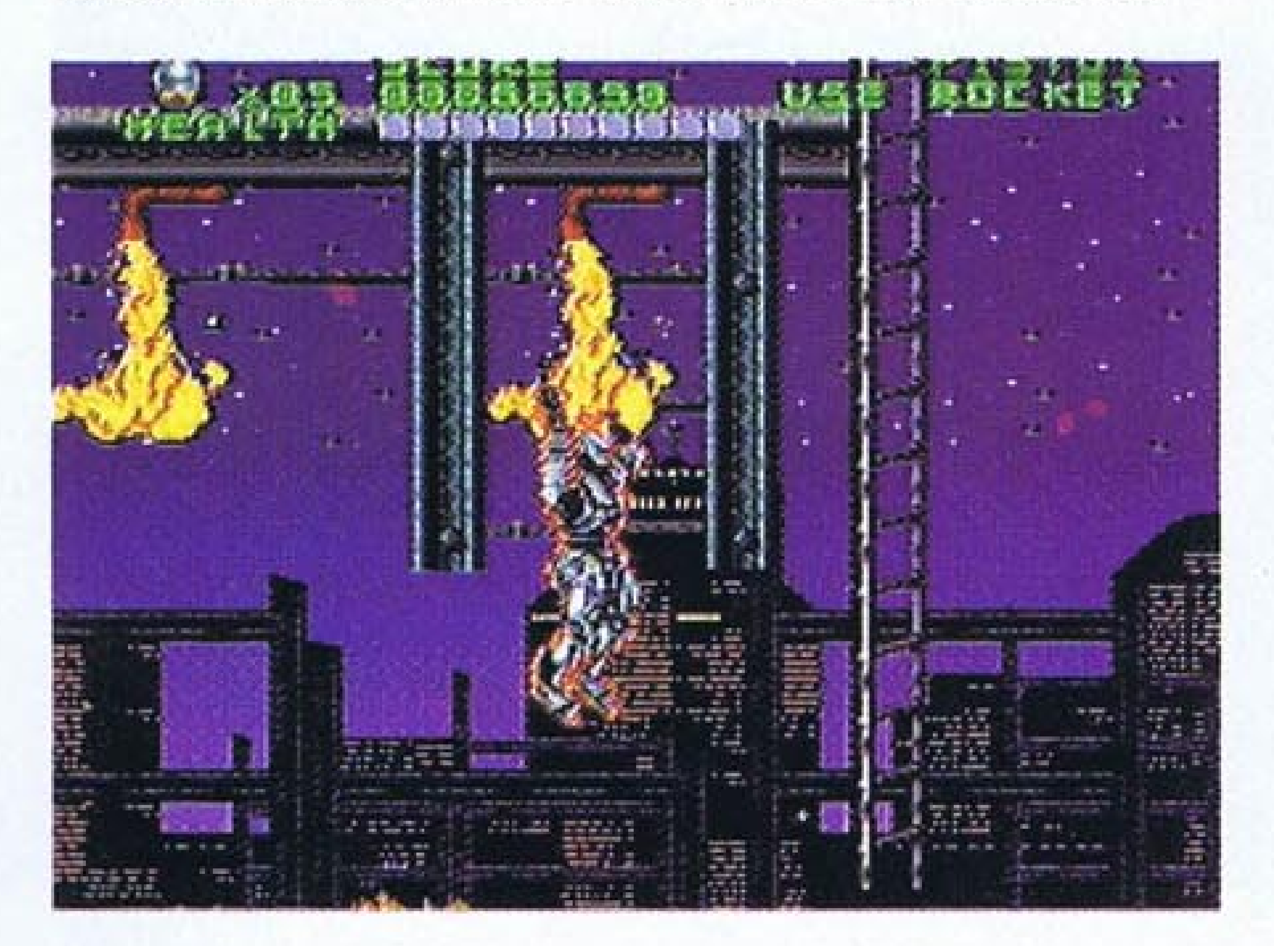
Vitales y casi siempre muy escondidas, las armas de Robocop aumentan desde una **simple pistola** *reglamentaria hasta un* **atómico fúsil busca-destruye** *cuyas balas se dejan guiar por el calor enemigo. En ese intervalo vale liquidar con una* **rayo plasmático**, *una* **metralleta** *muy potente y un* **combo** *capaz de soltar cientos de granadas. Eso por la parte destructiva. La constructiva incluye* **cápsulas energéticas**, **vidillas** *en forma de cabeza de Robocop y extraños objetos que ofrecen* **inmunidad**.

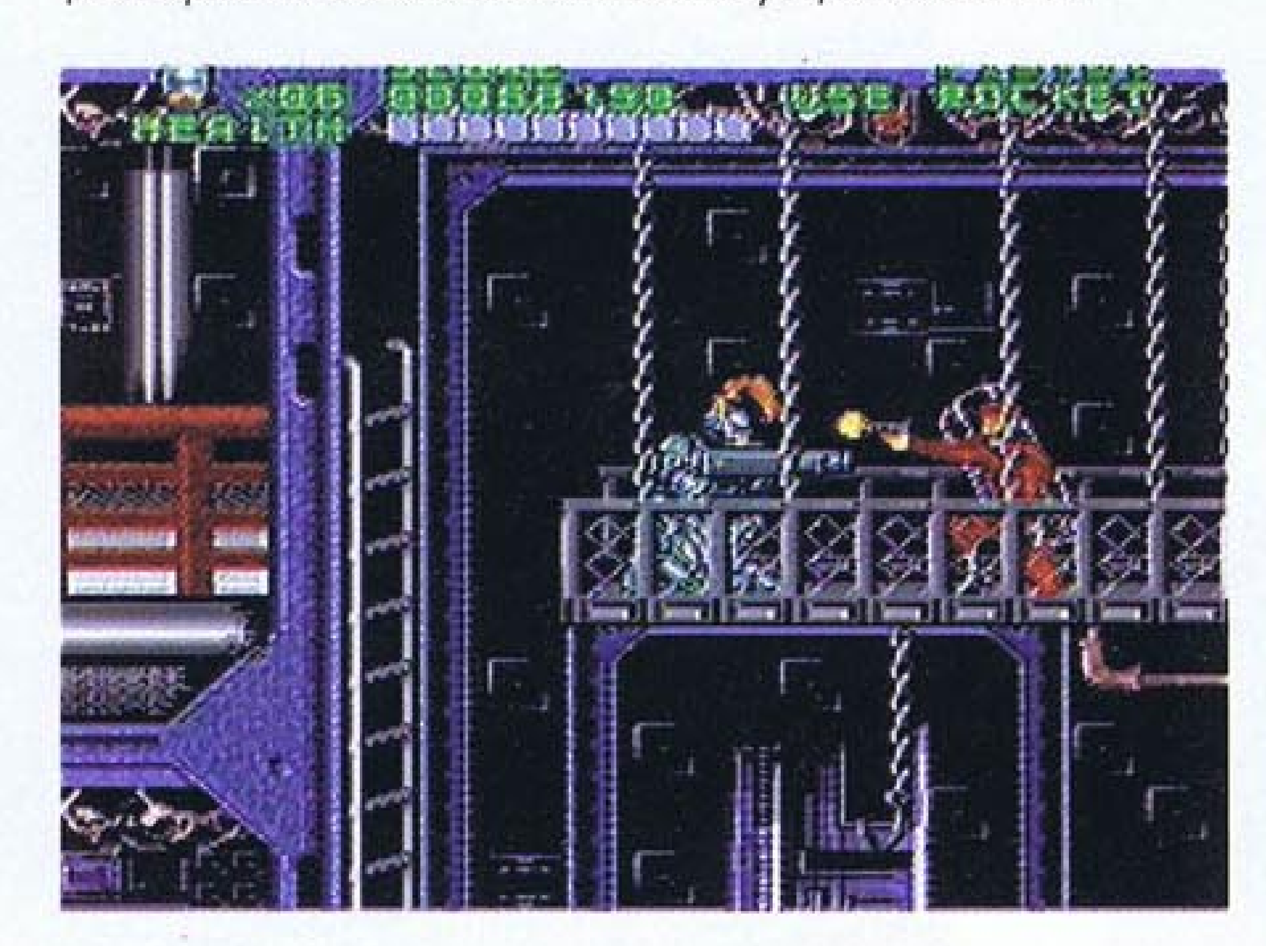


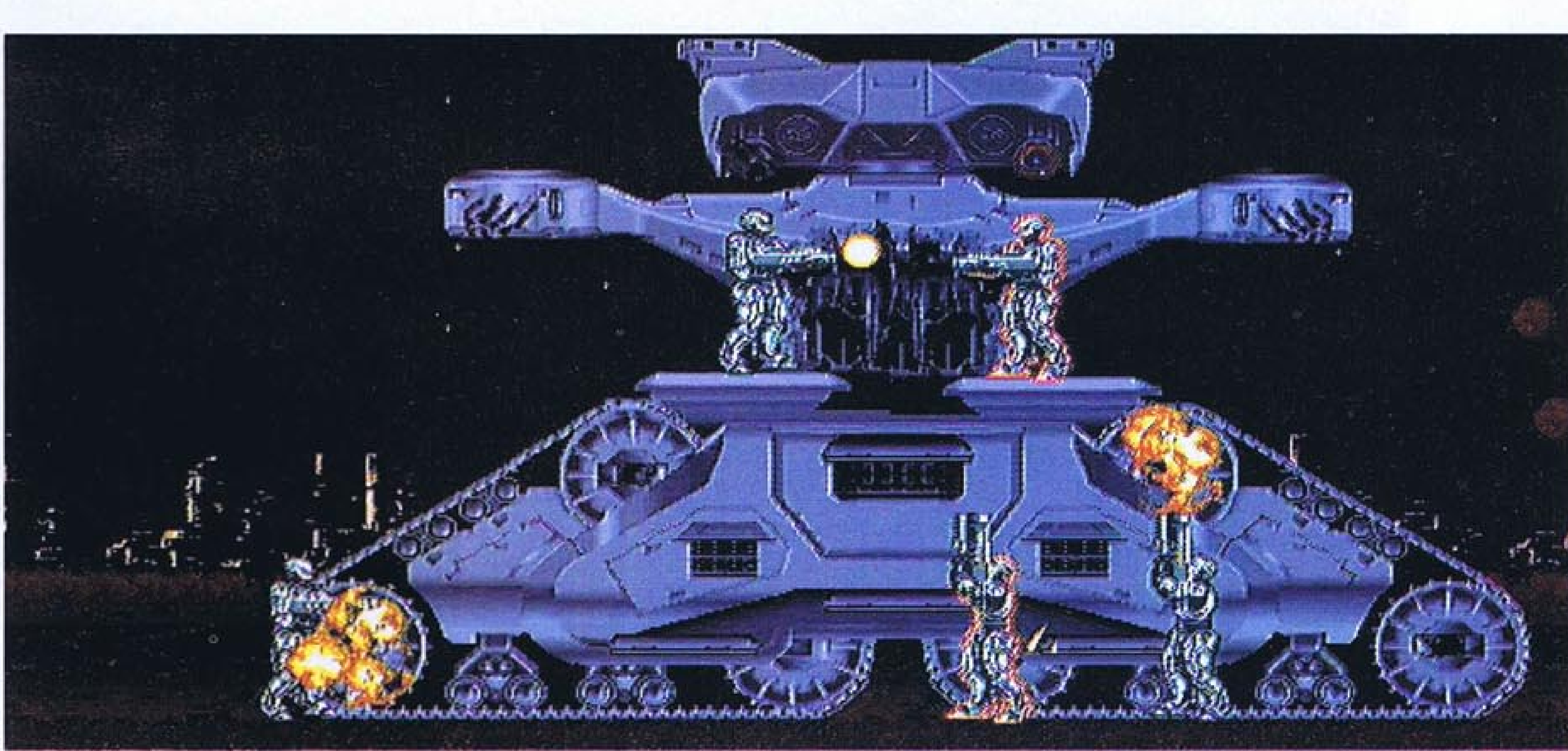
¿El final? *Reconforta pensar que el caos da lugar a la paz y que, tras tanto tiro sin sentido, el mundo volverá a sus cauces. Gracias, Rob.*



Primera bestia. *La fase de siempre no sorprende excepto porque al final espera un bicharraco enorme no muy difícil de eliminar.*







La gran máquina. *Uno de los pilares de Skynet es esta espectacular construcción dotada de todo tipo de armas. Para acabar con ella tan sólo tienes que acertar en "todas las bocas" por las que suelta fuego. Arriesgado pero rápido, si contamos con el arma precisa.*



ROBOCOP VS TERMINATOR

hay que aniquilar, pasa por **un viaje a lo más profundo de Alien 3** con muchos **efectos de luz y niveles muy oscuros**. Aquí es donde tendréis que buscar nuevas armas, recorrer mil pasillos y escaleras, enfrentaros a poderosos enemigos fin de nivel, y escapar por dónde podáis (que es casi siempre lo más difícil).

En total hacen **15 fases de balas sin reposo y caos esmerado** (sumamos los niveles independientes con jefes finales y otros más cortos al estilo subfase). De ellas se desprende que Interplay ha sabido transportar la idea fin del mundo al juego, otorgando a **Robocop un papel salvador bastante pintoresco**. También ha logrado dar paso a unos escenarios apocalípticos con gráficos vistosos y mucha violencia de por medio. Sólo faltaba un sonido interesante y unos fx atronadores para completar el asunto. Pero tampoco tiremos las campanas al vuelo. **Robocop y Terminator son héroes viejecitos** y ya se sabe que **rejuvenecer las cosas artificialmente** no suele terminar en nada bueno.



Countdown. *El último pleito del cartucho llega precedido de una bestial explosión y una cuenta atrás para ¡sólo huir!*



38 escalones. *En la fase más vistosa, Robocop se descubre como un perfecto escalador acostumbrado a la plataforma.*



Destrucción. *Los Terminators han acabado con el mundo conocido, Robocop debe cambiar el registro de la historia.*

¿El mismo Robocop de siempre?

Al principio te parecerá un **Robocop más**, *luego empezarás a* **extraer cosas nuevas** *y, por fin, cuando estés a punto de terminar, sentirás que* **no estás ante un Robocop al uso**. *Junto a este texto tienes un ejemplo de enorme nivel.* **Muy grande pero lo de siempre**. *Los gráficos son vistosos, los enemigos no abundan y, hacia la culminación, echa en falta el componente estratégico. El resto del mapeado te hará* **pensar y ser más hábil**, *sobre todo los niveles dedicados al jefe final. Ahí e***mpieza a olerse el cambio**. *Cuando la trama se vuelve más lista (y tan activa) y se saborean cosas nuevas.*

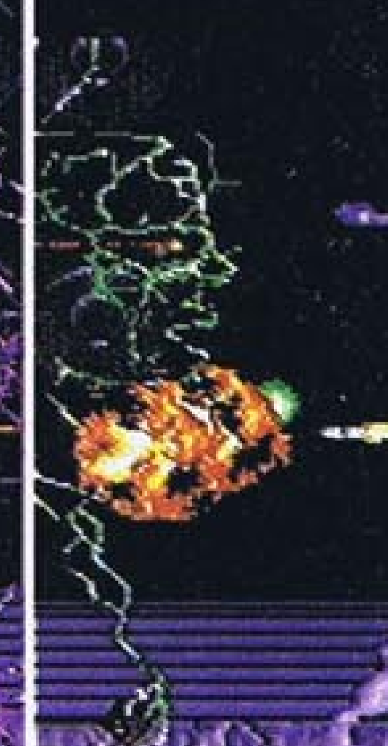


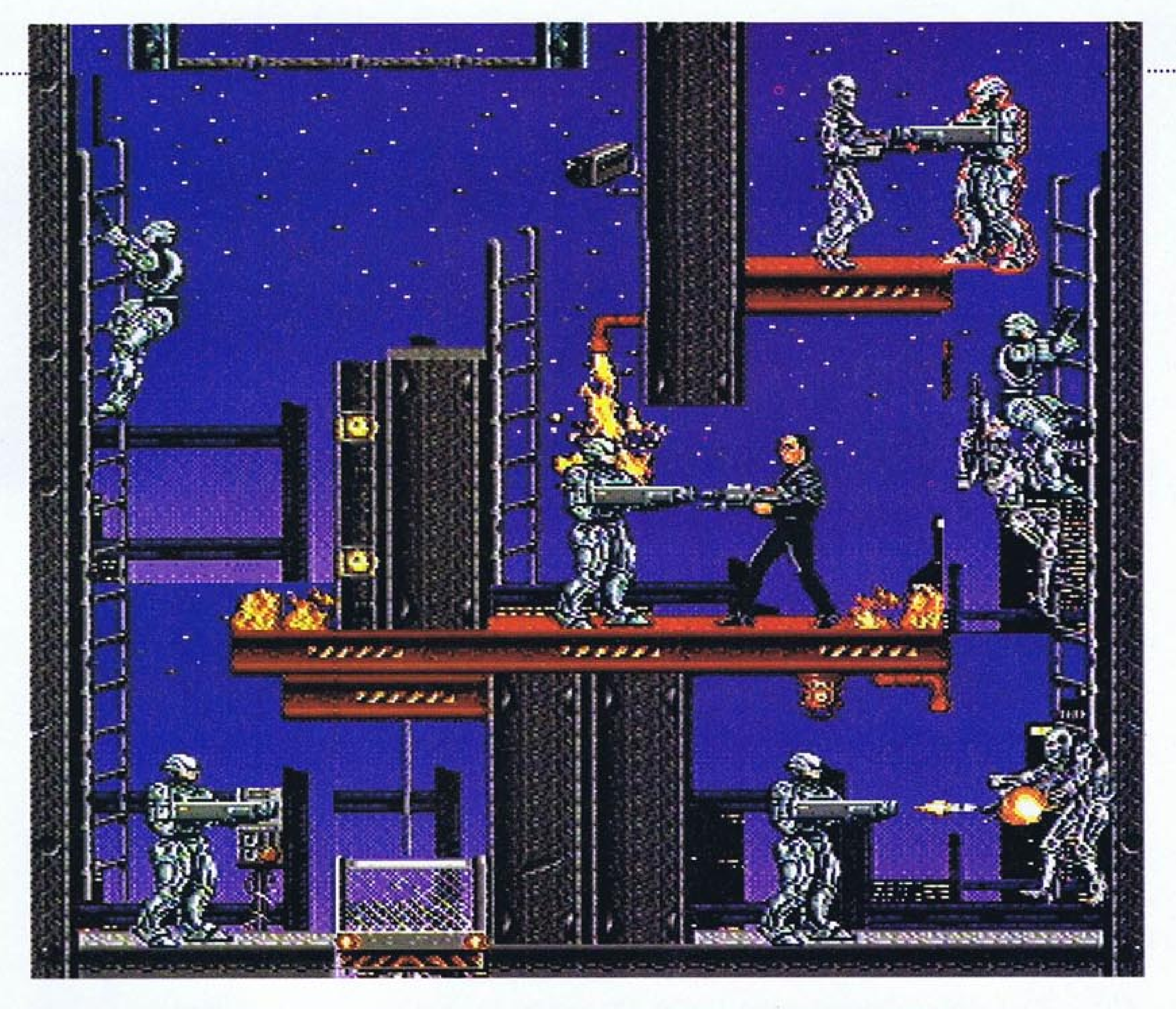










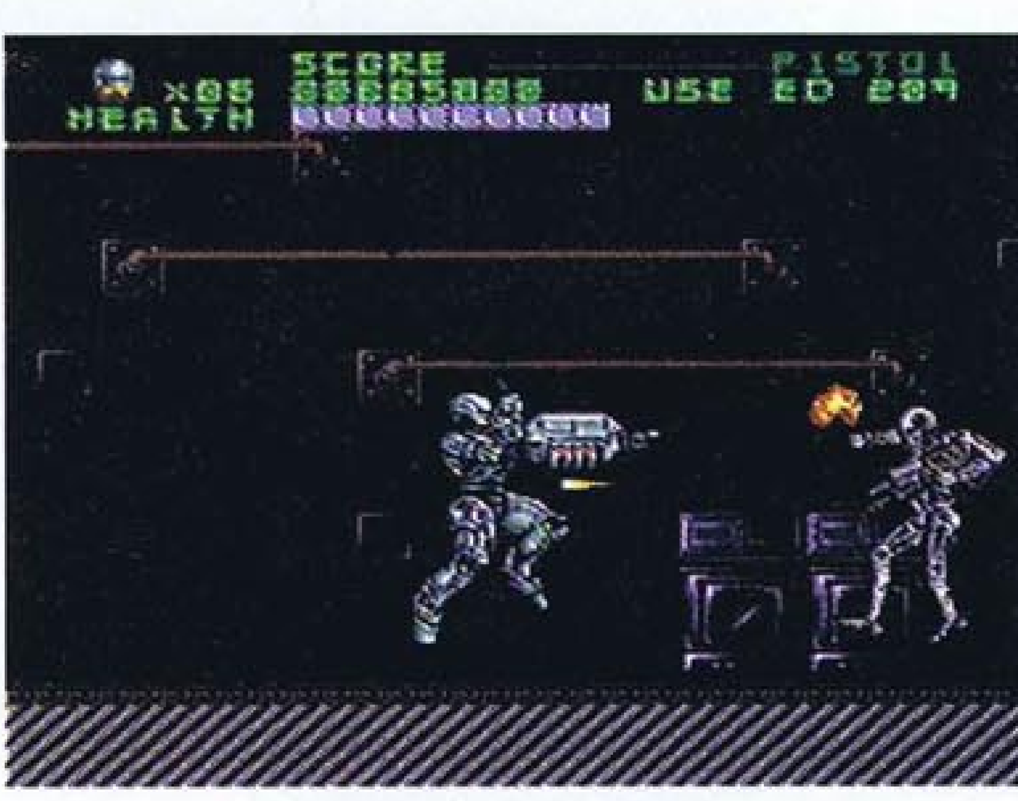


Terminator, mi enemigo. *Nivel 2, primer enemigo duro de pelar con fase incluida. Su aspecto humano se pierde tras los disparos iniciales. Su armadura metálica es dura y su cerebro perseguidor, constante. Te costará caro echarle del planeta.*















Todo constancia. *Por si no fuera suficiente hacerse con cada nivel, el enemigo que espera al final siempre os pondrá los pelos de punta. Éste, por ejemplo, pertenece a fases avanzadas y aparece y desaparece mientras envía cada vez más cargas de Terminator. Un sueño acabar con él.*



INTERPLAY/VIRGIN
Interplay Productions

Megas: **8** Vidas: **5**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Arcade en el sentido amplio del término. Encontraréis acción, disparos, plataformas, algo de estrategia, una fase Star Wars y mucha maquina de combate.

• Desarrollo:
15 misiones entre fases laberínticas y lineales, largas y cortas, difíciles y fáciles. Empieza sin sorpresas, enreda a la mitad y obliga a orientarse al final.

• Tecnología:
La clave es 8 megas. Sorprende que en estos tiempos dos eproms soporten tal cantidad de información. Bien en efectos de luz, mal en variedad de enemigos.

• Duración:
Pese a las continuaciones ilimitadas vía passwords y el alto número de vidas, no tenéis ni idea de lo que se puede sufrir en Robocop. Os durará muchísimo.

GRAFICOS 85

En consonancia con la época: tristes, bélicos, muy oscuros y también apañados.

SONIDO 80

Los efectos, en su punto. La melodía, muy cañera pero a un volumen ridículo.

MOVIMIENTO 78

La palabra es pesado. Muy ágil subiendo escaleras, pero lento en saltos y carreras.

JUGABILIDAD 79

El héroe se deja controlar, pero el bando enemigo exige algo más que habilidad. Tal vez fe, o reintentos a miles.

ENTRETENIMIENTO 89

Al final resulta divertido, pero cuesta. El quid está en la cantidad y variedad de fases, las armas en conflcto, los puzzles ...

Opinión
Por **Juan Carlos García**

No era el momento de sacar este cartucho. Tal vez hace un par de años hubiera cuajado, pero ahora hace frío y los consumidores están en otras modas. En todo caso merece la pena echar un ojo al producto. Aunque sólo sea probarlo en la tienda... El juego empieza raro pero concluye brutal. Las primeras fases huelen, el resto depura un pelín y la misión a lo modo 7 resulta asombrosa. Lo mejor, sin duda, el final.

Recomendación
Para tipos que tienen pósters de Robocop y/o Terminator en su habitación.


82

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Clayfighter 2

El retorno de los hombres de arcilla

Pues sí, la máquina de hacer juegos de lucha parece que sigue trabajando a pleno rendimiento cual churrería mañanera. A la ya innumerable lista de títulos pertenecientes a este género disponibles para Super Nintendo se une este mes la secuela del que fue en su día uno de los cartuchos más innovadores y originales del mundo de los mamporros, "¡que te pego, leche!" y bofetadas varias: Clayfighter.

Esta vez, para ir abriendo boca, los muchachos de barro de Interplay se hacen acompañar de la coletilla **Judgment Clay** y una presentación en plan **Terminator 2** a la que no se le encuentra demasiado sentido, pero que queda graciosa. Y como a toda segunda parte que se precie se le suponen cambios respecto al original, así que examinemos este Clayfighter 2 a fondo para ver que nos depara.

Conectamos el juego a nuestra consola y... ¿qué tenemos aquí? Pues, en primer lugar, el **mismo número de luchadores** que en la primera entrega, **ocho**, pero con multitud de caras nuevas. A los veteranos **Bad M.Frosty, Tiny y The Blob** se les han **unido otros cinco personajes** con resultados dispares. Veréis, lo que ocurre con estos nuevos es que junto a caracteres excelentemente moldeados





Lucha de veteranos. *Tiny y Bad M. Frosty son dos de los supervivientes de la primera parte, pero eso no quita para que se zurren de lo lindo en sus enfrentamientos.*





A estos chicos se les suben los colores

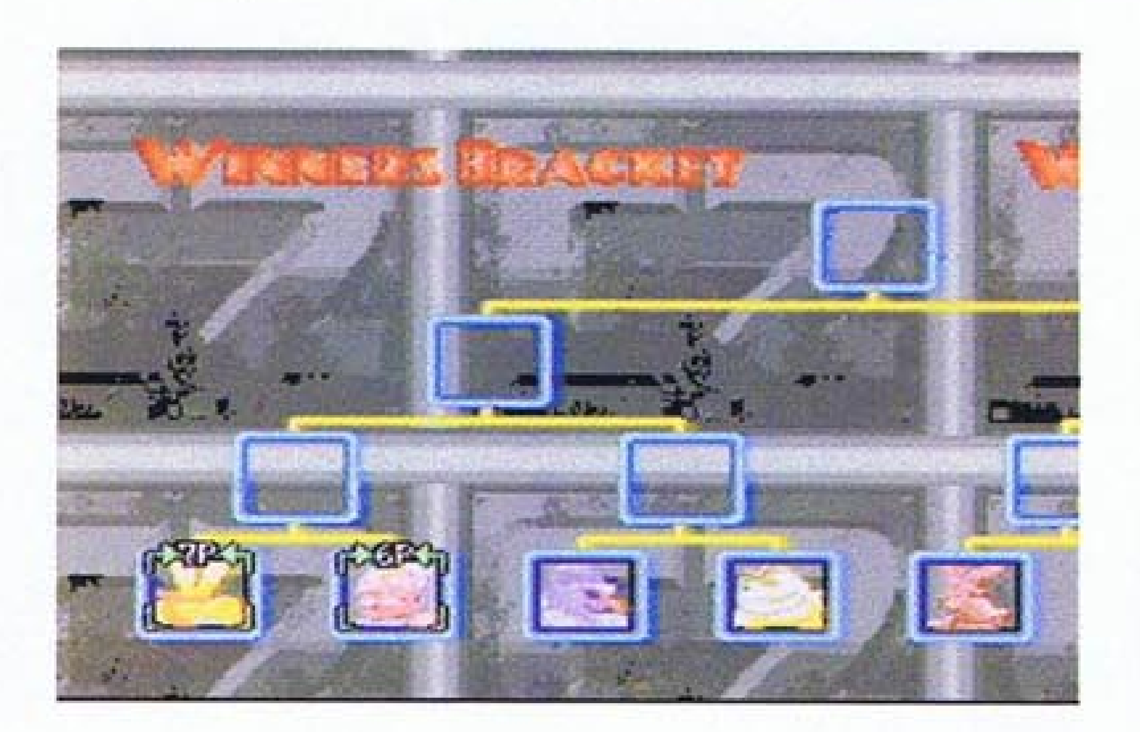
Una de las **opciones más curiosas del juego** es la que, al igual que **sucedía en Super Street Fighter II**, permite **alterar el color del personaje** con sólo pulsar un botón antes de elegir a la fiera. En el recuadro de la izquierda podéis ver al simpático **Blob luciendo los más bellos modelos de la colección primavera-verano** para luchadores. Pero hay más y para más jugadores, que esto es como el Twingo, y la verdad es que queda de lo más mono. Eso sí, daltónicos abstenerse.

ESTÁ EN ACCIÓN

- Los movimientos de Octo y The Blob.
- La calidad de algunos escenarios.

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- Los primeros Clayfighters nos parecieron más simpáticos que éstos.



El modo torneo. *Se disputa a modo de eliminatorias, y en ellas pueden participar hasta ocho jugadores, cada uno controlando a su propio personaje.*



Imagen y palabra. *Las escenas de presentación de las peleas se acompañan de la misma voz en off que ya pudimos escuchar en la primera parte del juego.*

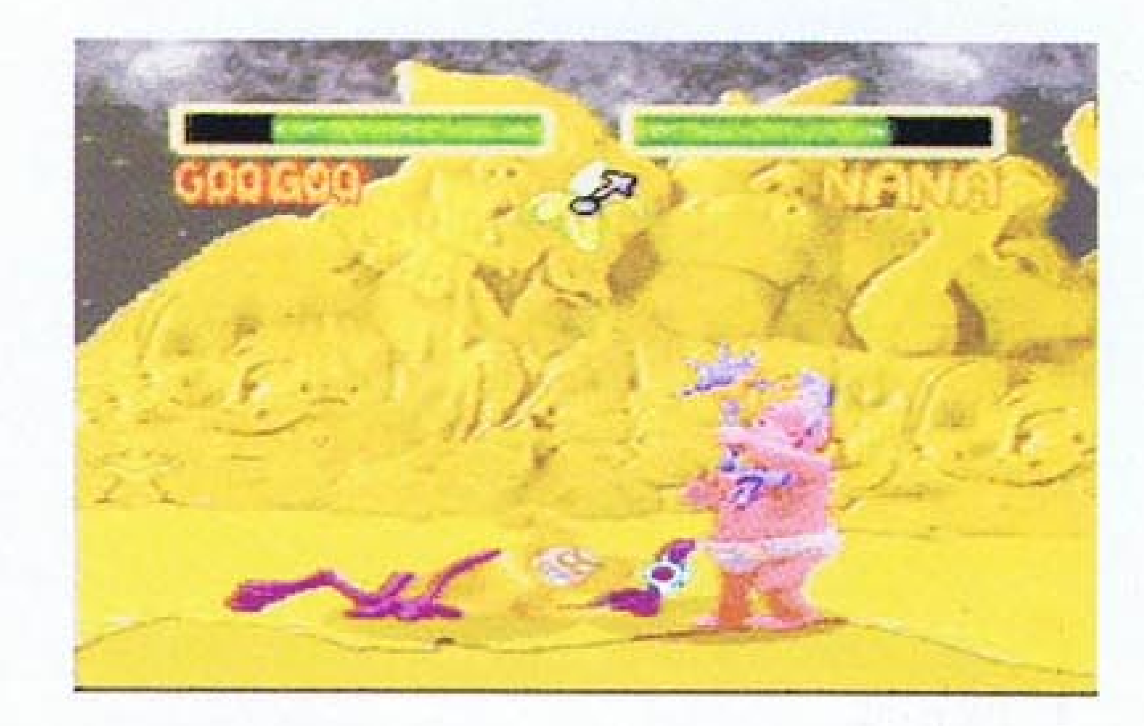
C-2 se preocupa por el entorno

Gran parte de las mejoras de Clayfighter 2 se centran en el **aspecto de los escenarios**, a nuestro juicio **mucho más detallados** de lo que pudimos ver en la primera parte.

Como ejemplo, hemos querido mostraros la buena pinta que tienen los dos mejores, **Frosty's Workshop y Mount Mushmore**. En el primero destaca la **textura del suelo nevado**, de una calidad similar a la de algunos niveles de Donkey Kong Country, mientras que el segundo muestra una montaña en la que **están esculpidas las caras de los "ex" de Clayfighter** que aparecían en la primera parte del juego y que faltan ahora. Los más listillos ya os habréis dado cuenta de que imita al famoso monte Rushmore estadounidense, en el que se ven las cabezas de ex-presidentes del país de la hamburguesa.







Nana al ataque. *Este personaje se caracteriza por su flexibilidad y, como el resto, por la multitud de golpes que posee.*





Blob forever. *En nuestra opinión, The Blob es el mejor luchador de C2. Golpes como éste lo demuestran.*

Clayfighter 2

al más puro estilo claymation como Octo, se han "colado" otros, como **Kangoo o Hoppy, que dejan mucho que desear en cuanto a volumen y colorido**. ¿Y qué tal se mueven? Bueno, aquí sí que **se notan las mejoras**, porque a la **abundancia de ataques** de todo tipo (incluidos nuevos golpes de los que repiten) se le unen una **fluidez y un dinamismo** de los combates bastante superiores a los que conocíamos de la primera parte.

Y ya que hemos hablado de mejoras, la **mención a los escenarios** es obligada. En C-2 están mejor tratados, tienen **mayor detalle y unas texturas** en algunos casi comparables a las que han hecho famoso a un gorila que anda por ahí cosechando éxitos.

Los efectos de sonido también son mejores y se mantiene la **digitalización** de la voz del comentarista, si bien ha desaparecido la pegadiza melodía de presentación que nos sorprendió en el primer Clayfighter. Para ir terminando, que luego nos cierran, sólo resta deciros que, aunque **echamos de menos la imagen cachonda** de algunos personajes desaparecidos, **C-2 mantiene la simpatía** como principal valor de mercado.

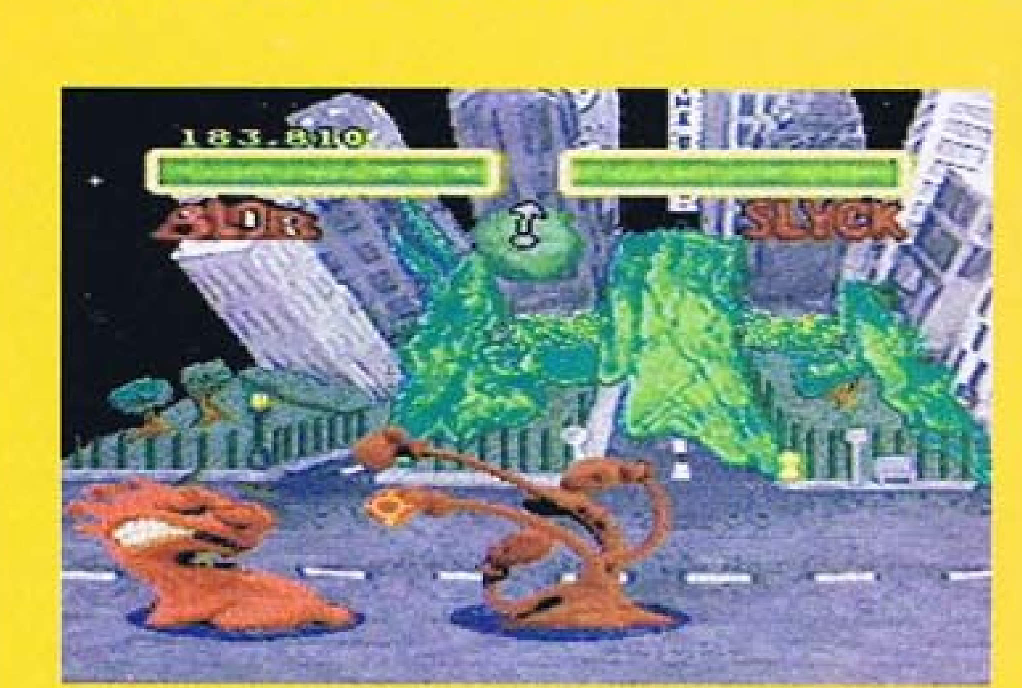


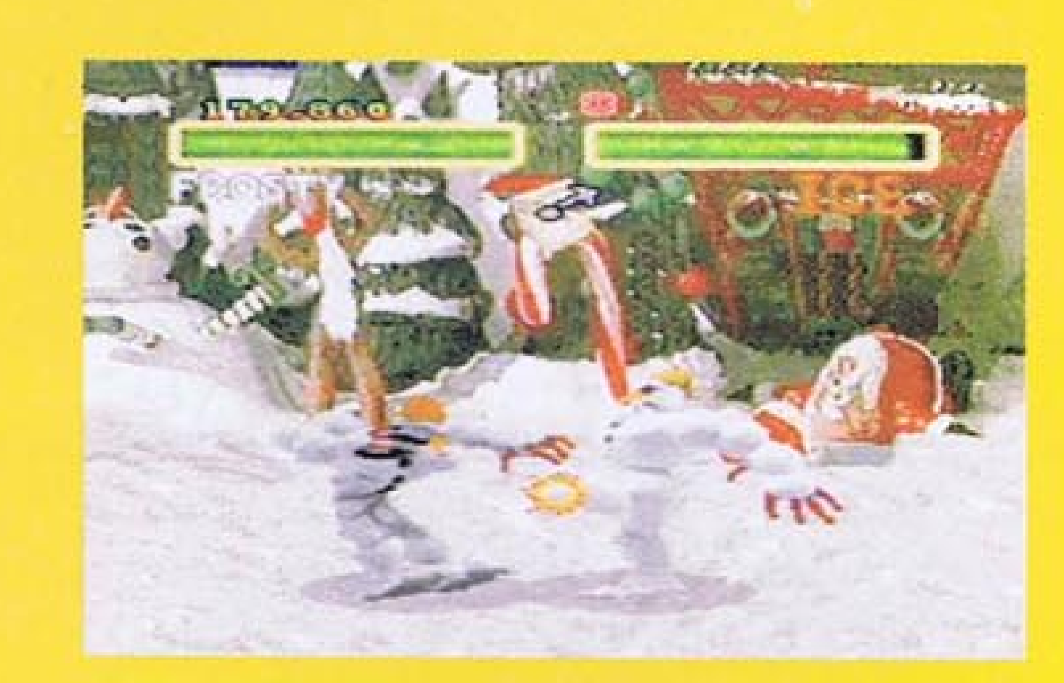


El poder del sonajero. *Es el principal arma de GooGoo, el bebé de C2, pero tampoco perdáis de vista a su biberón.*

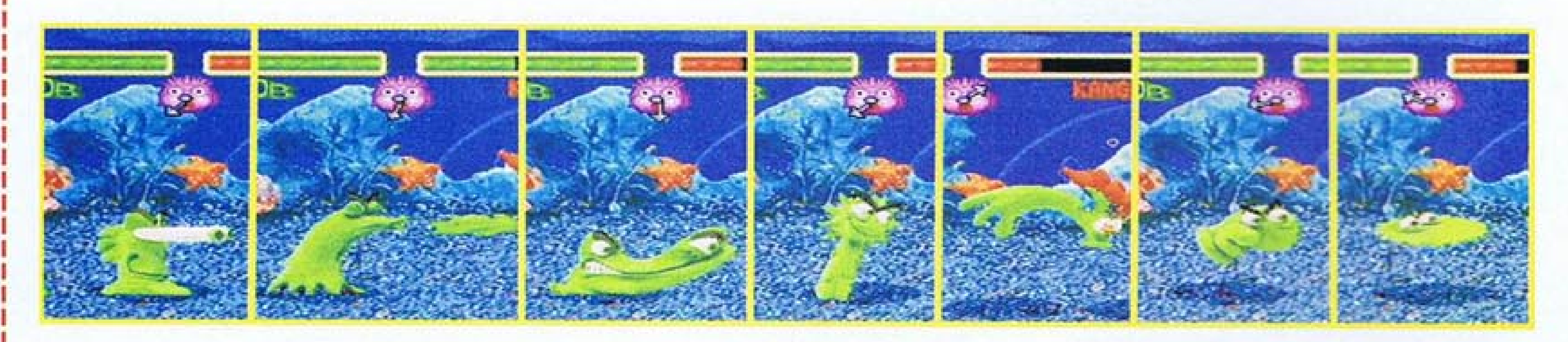
¿Que fue antes, el personaje o el jefe?

Los creadores de este C-2 no **parecen haberse estrujado la sesera a la hora de diseñar los "estruendosos" jefes finales**. *A grandes rasgos se han conformado con colocarnos un* **"alter ego" como oponente en el último combate del modo historia**. *Vamos a aclarar, para los despistadillos. Eso del alter ego significa que,* **después de haber batido al resto de personajes, la pelea final enfrenta a vuestro luchador contra otro exactamente igual que él, pero con distinto nombre**. *La idea no deja de resultar original y peliaguda (el jefe tiene al fin y al cabo las mismas argucias que vuestro hombre), pero sólo sorprende al principio. Luego resulta complicada.*

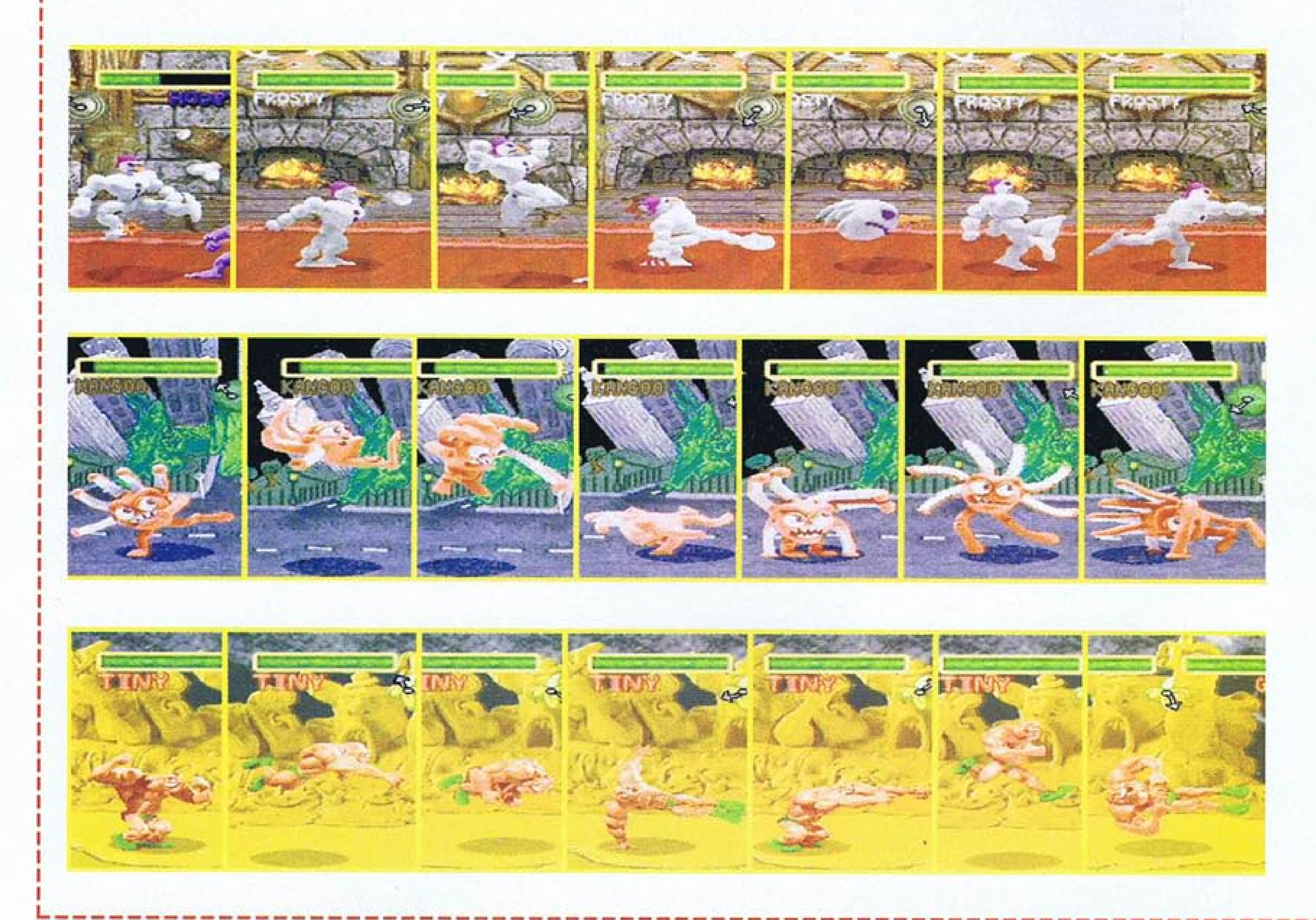


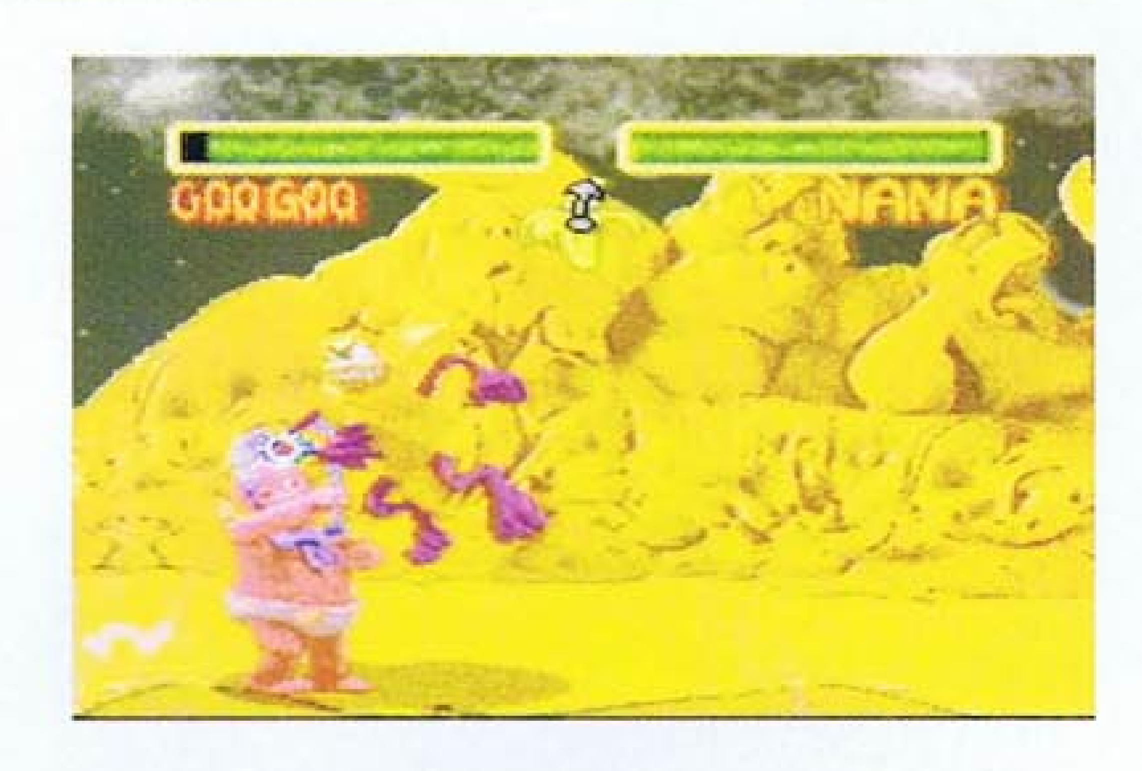


Cuatro muñecos de barro...



Los personajes que tenéis en este recuadro son sin duda los **cuatro mejores del juego**, *los tipos que mantienen bien alto el* **espíritu burlón y cachondo de la primera parte**. *No en vano tres de ellos,* **The Blob, Bad M. Frosty y Tiny**, *ya estaban presentes en la versión original. Ahora se les ha unido* **Octo, una especie de pulpo** *en el que también se dejan ver las excelencias de la* **técnica Claymation.**







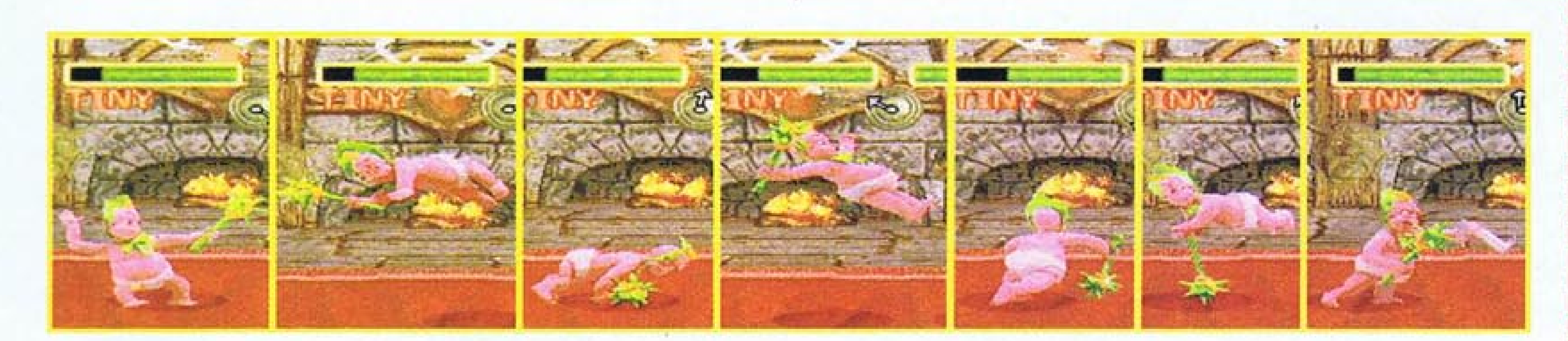




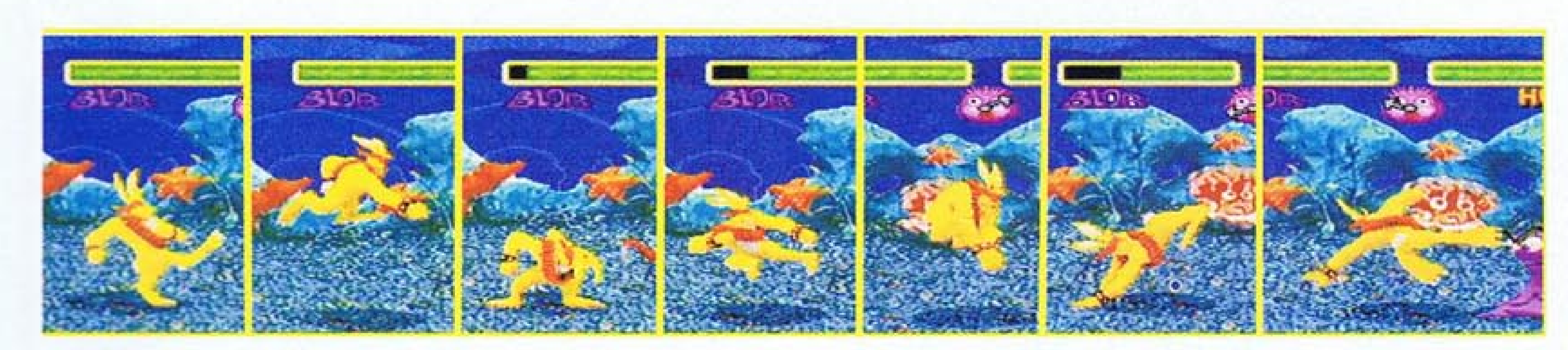
El ring de Kangoo. *Cada personaje de C2 tiene su escenario propio. Este concurrido cuadrilátero pertenece a Kangoo.*

20 megas de lucha. *El nuevo Clayfighter presume de tener 20 megas, mejores escenarios y movimientos más fluidos.*

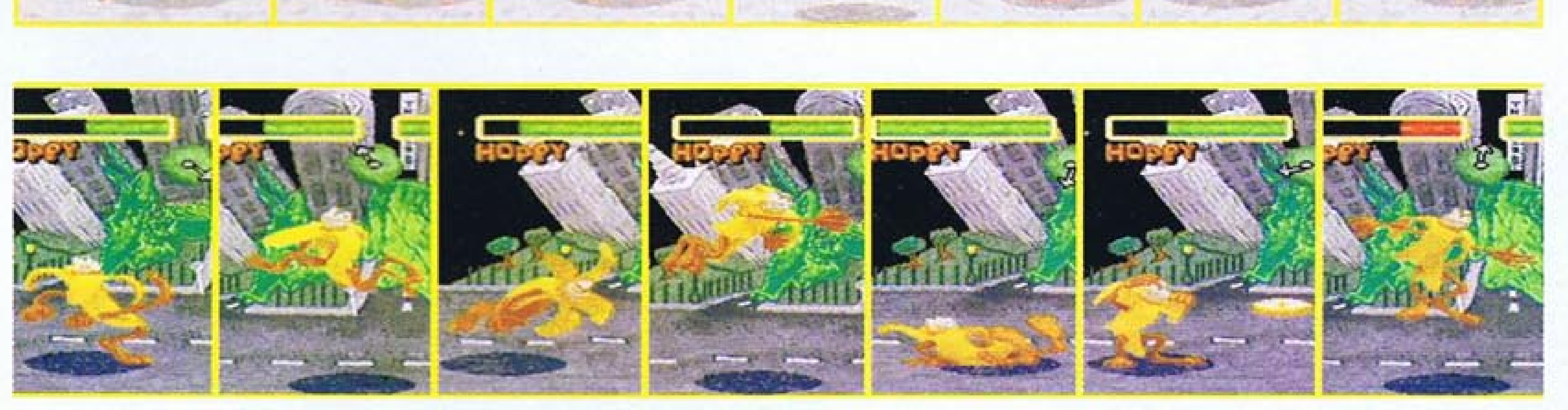
...y cuatro que no lo parecen



Lo cierto es que los **nuevos personajes** *que se han añadido en esta secuela no alcanzan el magnífico tono que tenían los luchadores de la primera parte.* **Goo-Goo, Hoppy, Nana y Kangoo tienen muchos golpes, se fajan bien** *y todo lo que queráis, pero* **no exhiben el depurado aspecto de muñecos de barro** *que debería exigírseles a los integrantes de la plantilla de Clayfighter 2.*









INTERPLAY
Interplay

Megas: **20** Vidas: **1**
Continuaciones: **Infinitas**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
No tienen mucha pinta de chicos malos, pero al menor descuido os dejarán el cuerpo lleno de moratones. Un juego de lucha "one on one" como es debido.

• Desarrollo:
Lo típico: modo historia con jefes finales incluidos, modo versus y un modo torneo en el que pueden participar hasta ocho jugadores.

• Tecnología:
Esta vez el moldeado claymation no se nota tanto en algunos personajes, pero sí que se aprecia la calidad técnica en los escenarios. Son 20 megas de nada...

• Duración:
El nivel fácil de C2 es historia en unas pocas horas. Los niveles de velocidad se han reducido de ocho a cuatro en esta segunda parte.

GRAFICOS — **79**
Se contraponen escenarios y personajes de primera con otros indignos de 20 megas.

SONIDO — **90**
Efectos excelentes y voces digitalizadas abundantes y claritas.

MOVIMIENTO — **85**
Memorables los de Octo y The Blob, y muy numerosos en general.

JUGABILIDAD — **80**
La verdad es que no engancha como su antecesor. Los golpes se hacen con suma facilidad y algunos personajes desentonan.

ENTRETENIMIENTO — **78**
La primera parte nos pareció más divertida, aunque ésta mantiene parte de aquella simpatía original.

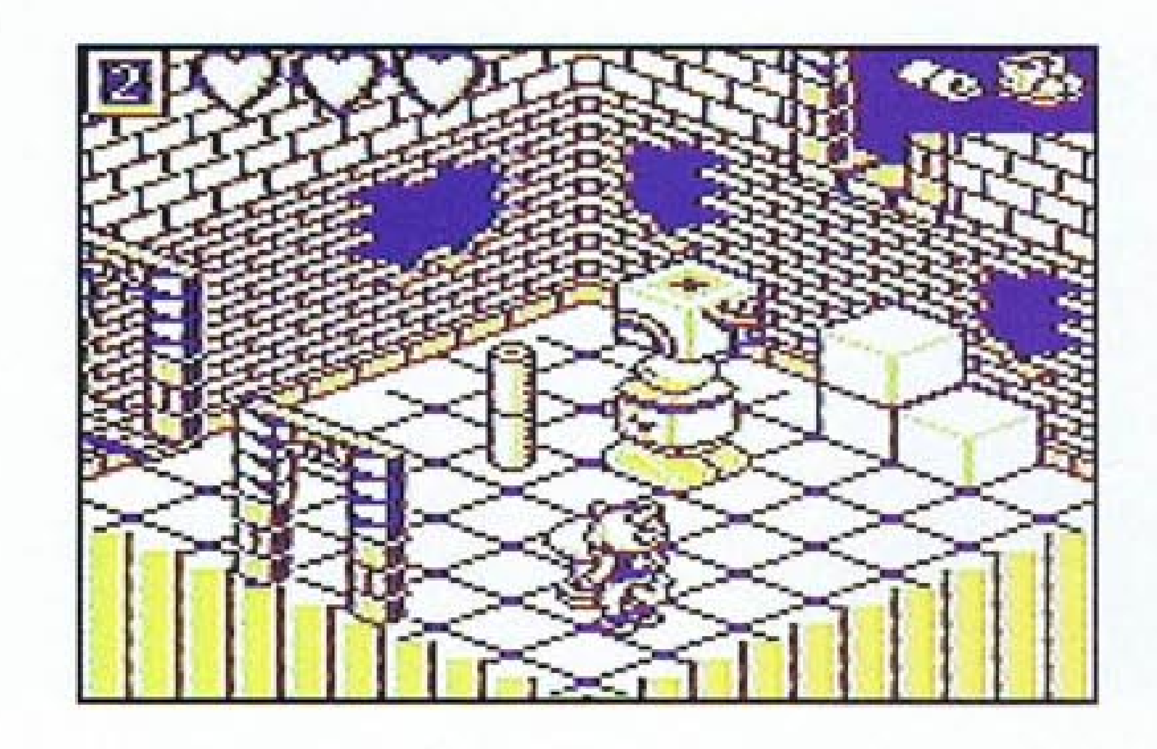
Opinión
Por Tatoover

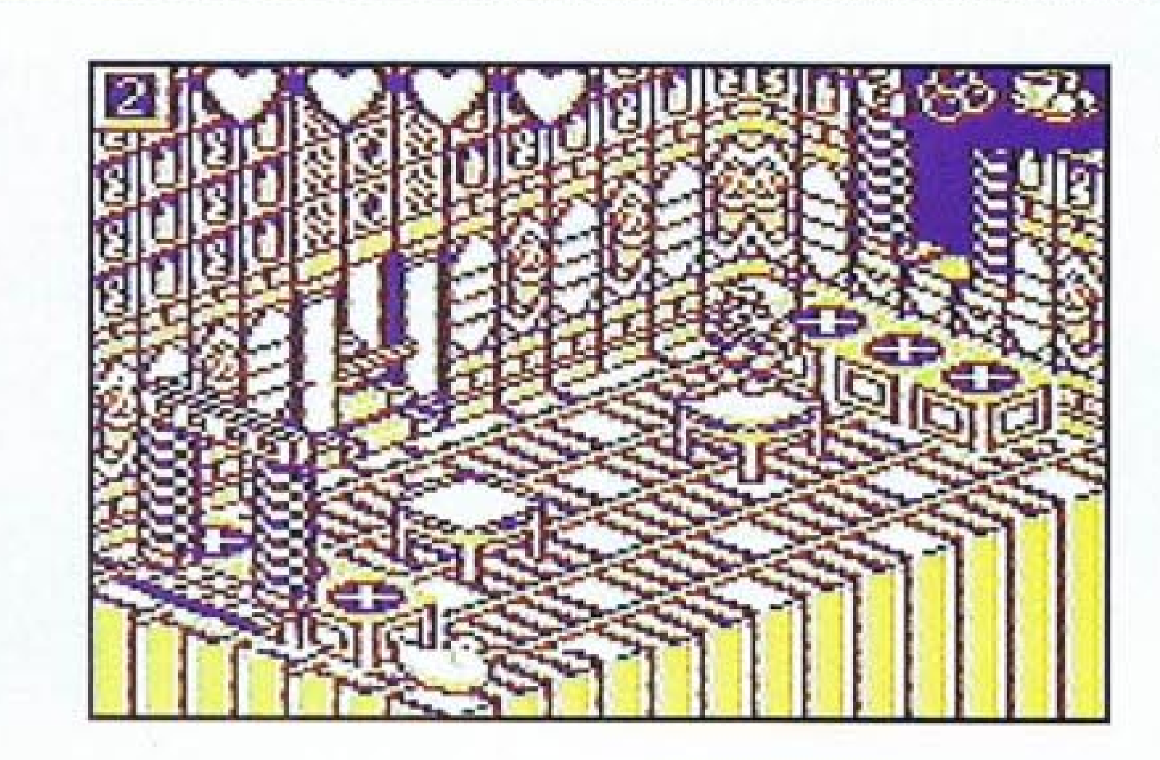
Pese a que ha mejorado en diversos aspectos respecto a la primera parte (escenarios, movimientos y efectos notablemente superiores), C2 ha perdido simpatía debido a la mediocridad de los nuevos personajes. Tan sólo Octo, junto a Frosty, Blob y Tiny mantienen el espíritu de la primera parte. El resto resulta poco atractivo, sin gancho y falto de colorido y volumen. Un regreso agridulce para Clayfighter.

Recomendación
Un juego de lucha no muy violento y algo infantil. Para todos los públicos.



GAME BOY





No busques "max", la estrategia ya tiene dueño

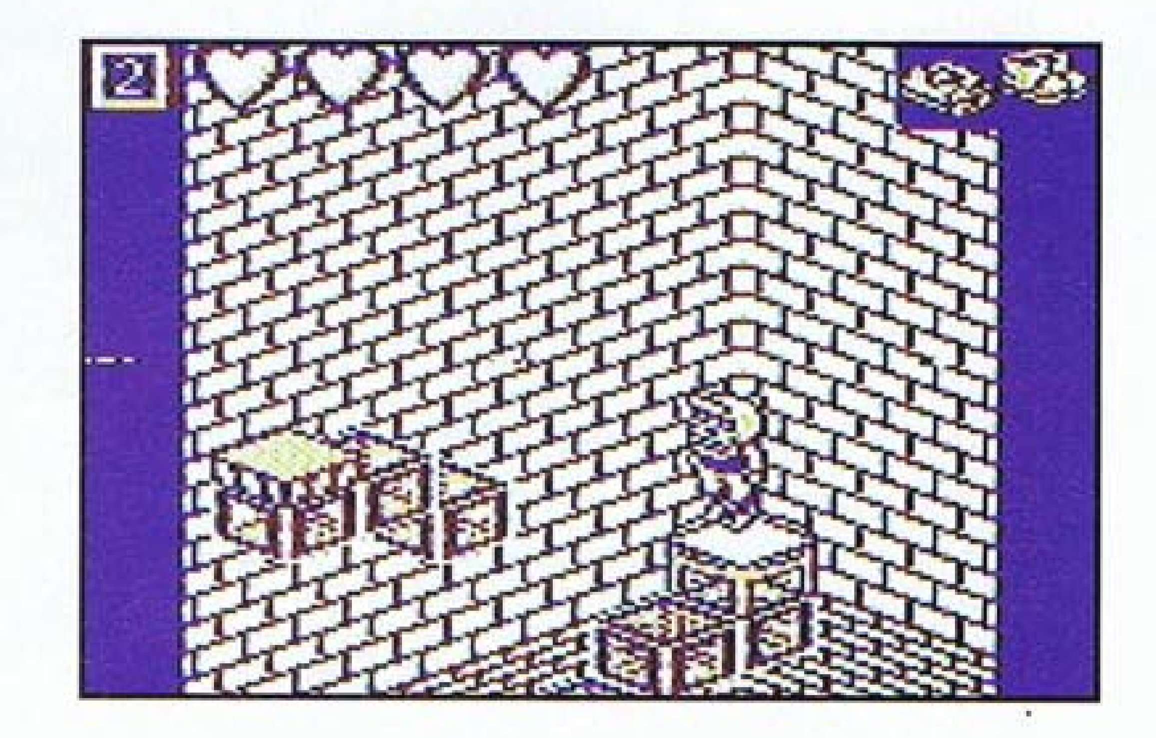
Los usuarios de Game Boy, adoradores de la portátil e integrantes de la A.J.C.A. (Asociación de Jugones en la Cola del Autobús) podéis estar satisfechos: este mes **tenemos el gusto de presentaros Monster Max**, el juego que va a abrir una brecha en el concepto de aventuras portátiles, el mejor cartucho aparecido hasta la fecha para Game Boy. La compañía francesa **Titus, en colaboración con los chicos de RARE**, se ha encargado de dar vida a un bombazo protagonizado por **Max, un aspirante a estrella de rock** interplanetaria que ha visto cómo un tal **Krond se ha hecho con el poder y ha tomado la injusta decisión de prohibir la música**. Pobre ingenuo, con eliminar los discos de Leticia Sabater, Maribel Verdú y Jesús Vázquez hubiese sido suficiente. El caso es que nuestro marchoso amigo se ha cabreado y no piensa detenerse hasta decirle cuatro verdades a Krond. Planteada la trama, sólo resta explicar su desarrollo.

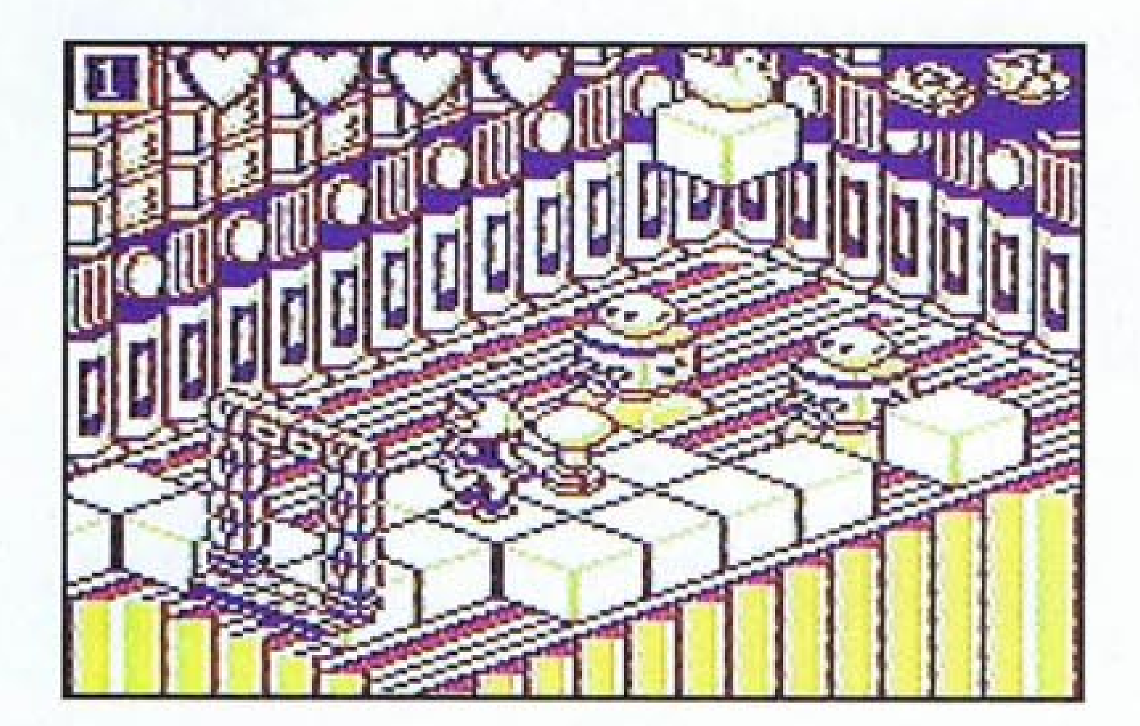
Se puede decir que Monster Max es la **alternativa portátil a juegos como Solstice** para N.E.S. y su segunda parte, el más reciente **Equinox de Super Nintendo**. Los tres tienen la **estrategia como fuente de inspiración**, la misma **perspectiva isométrica en 3D**, y hasta el mismo planteamiento de juego: el mapeado se compone de un **gran laberinto de habitaciones que plantean todo tipo de problemas y rompecabezas** si se quiere atravesarlas. En el caso que nos ocupa, el protagonista debe subir por un complejo de **diez pisos de altura**, pero sin escalar ni trepar cual héroe al uso, sino **utilizando el ascensor** como todo vecino del quinto izquierda. Lo que pasa es que hacerlo **cuesta dinero, y ahí es donde entra en juego**



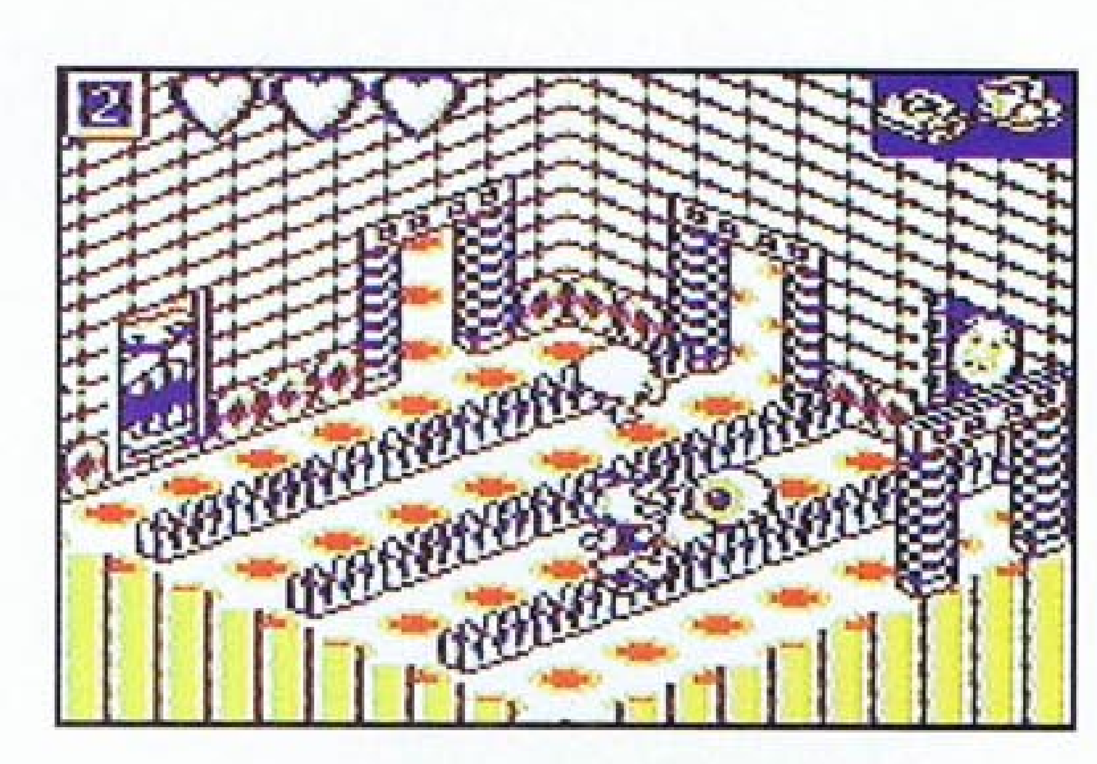
Monster MAX





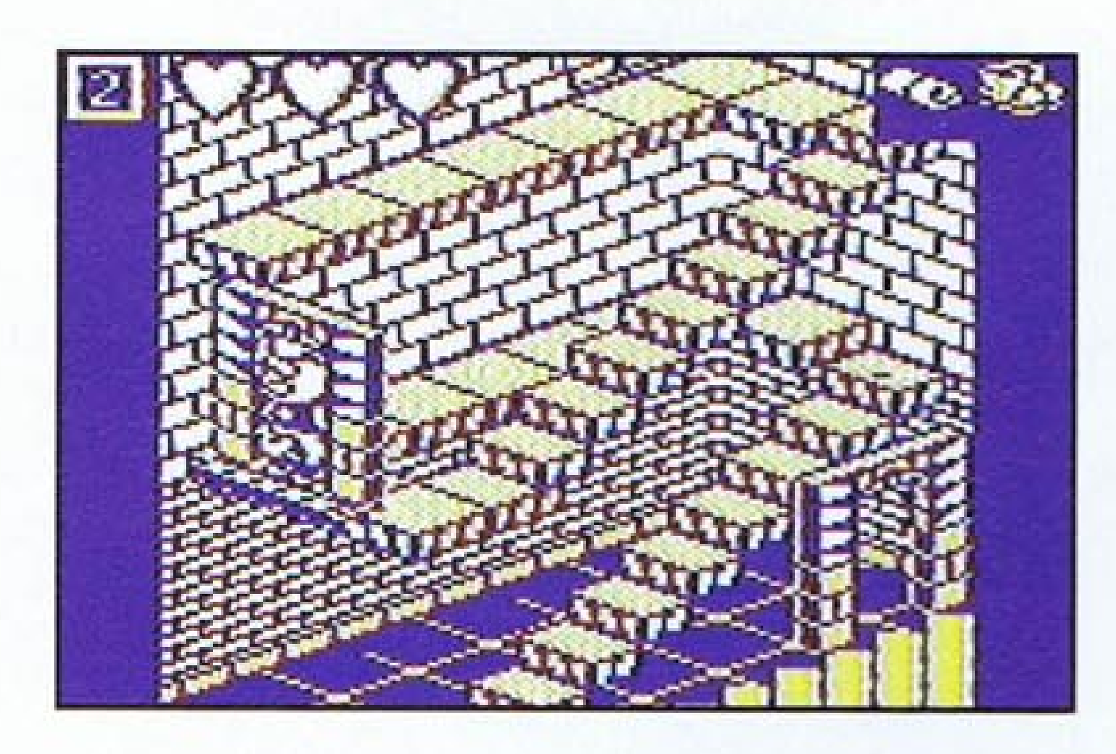


Robots a vuestro servicio. En esta habitación, Max debe mover a los robots con la palanca para alcanzar al pato.





El menú del día. Aparece presionando Select, y desde allí obtenéis información sobre diversos aspectos del juego.



Acción tridimensional. La perspectiva isométrica otorga una visión 3D de las habitaciones real y a veces engañosa.

Versión original subtitulada

Monster Max es un juego completo como pocos, y prueba de ello son también los **seis idiomas** en los que pueden leerse los textos. Si, como suponemos, preferís el **español** al holandés, entonces disfrutaréis de estos insólitos versos en plan Gloria Fuertes con los que se os **anuncia el objetivo** de cada misión.

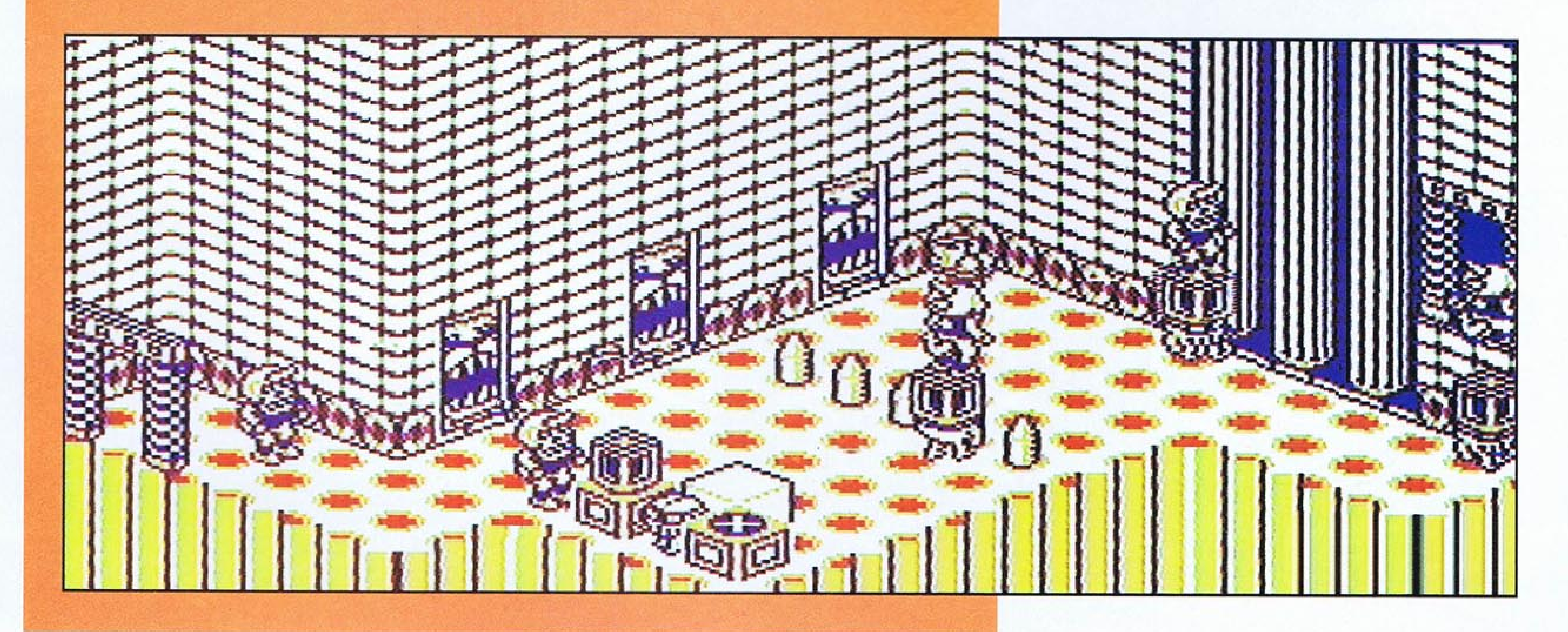






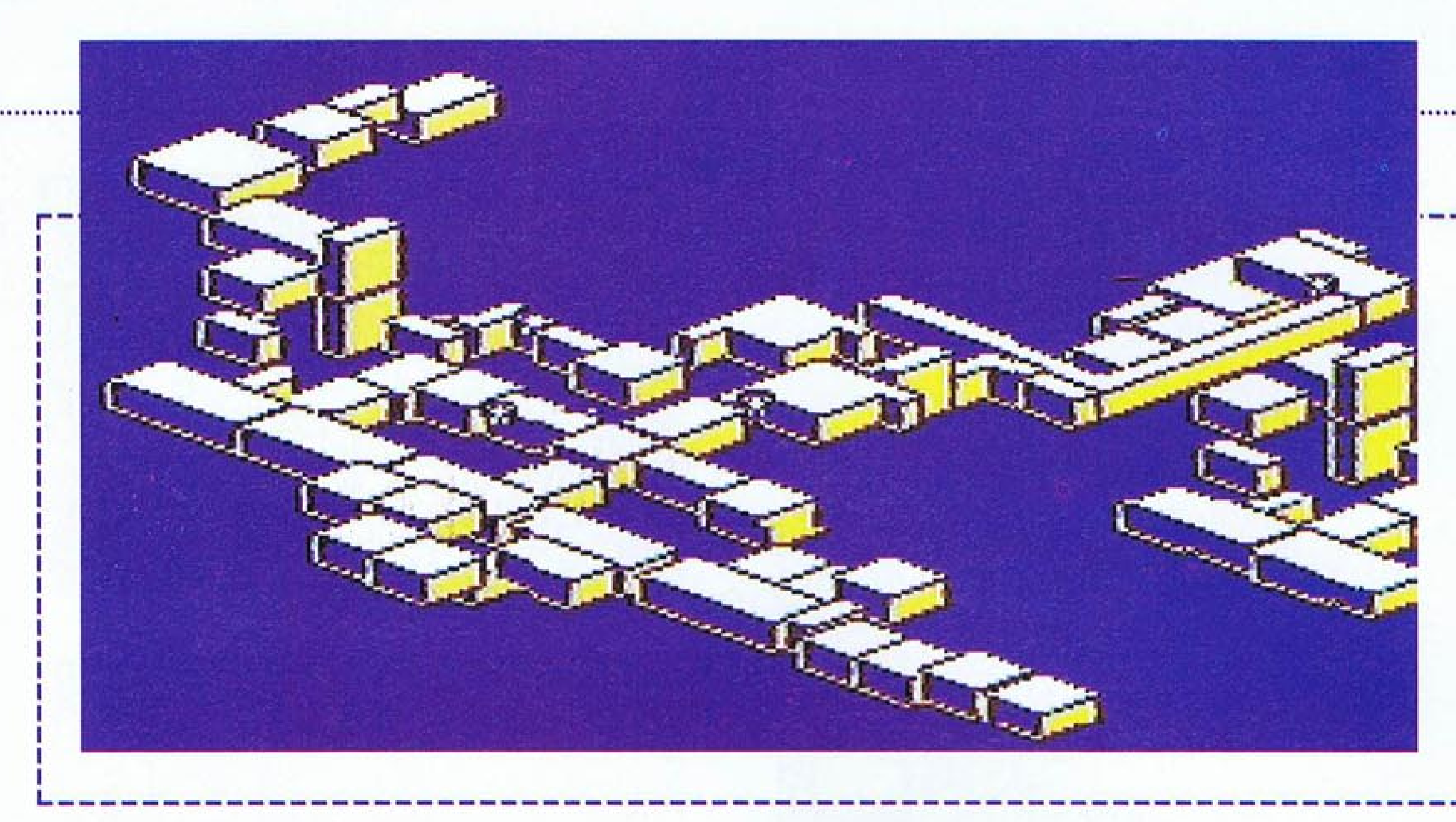
Una habitación con vistas

¿Queréis un ejemplo del **sistema de juego** en **Monster Max**? Vuestros deseos son órdenes. Cojamos una habitación al azar, ésta por ejemplo, y veamos. A la derecha está la puerta de salida, pero Max no puede alcanzarla. Necesita una plataforma, así que pensemos.... ¡Ya está! Hay que empujar el cubo sobre la cabeza de ese ser con patas, liberarle y guiarle hasta la salida esquivando los pinchos. ¡A por la siguiente!

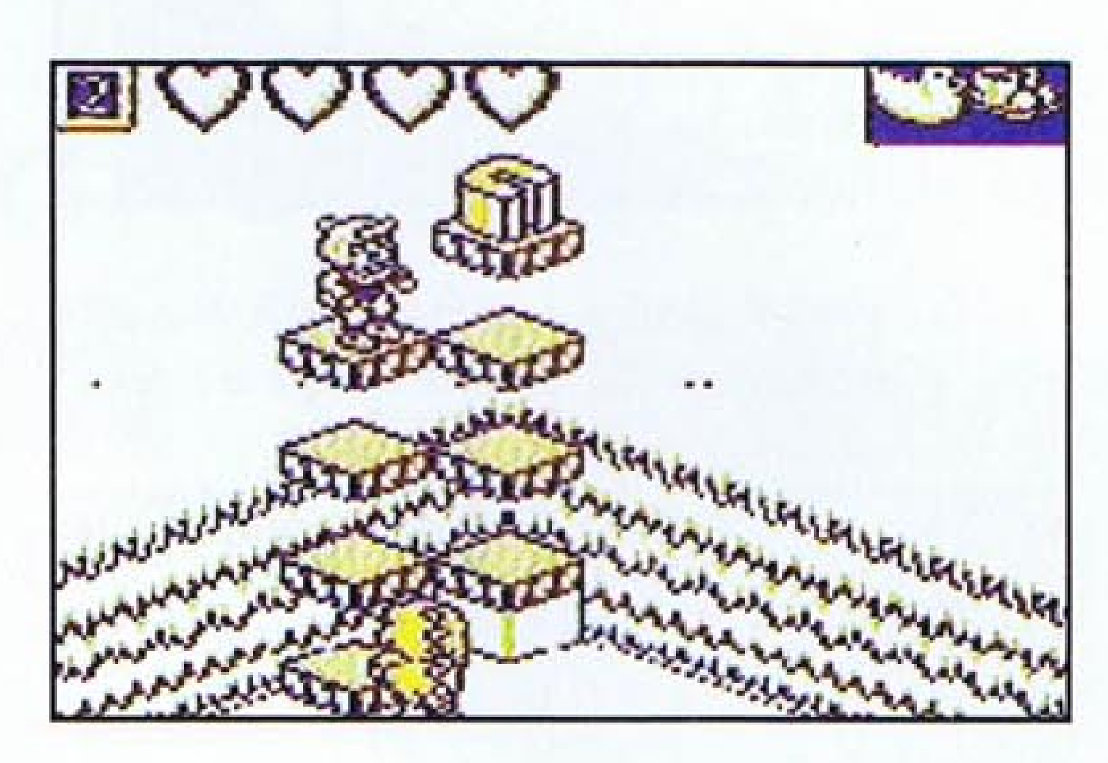


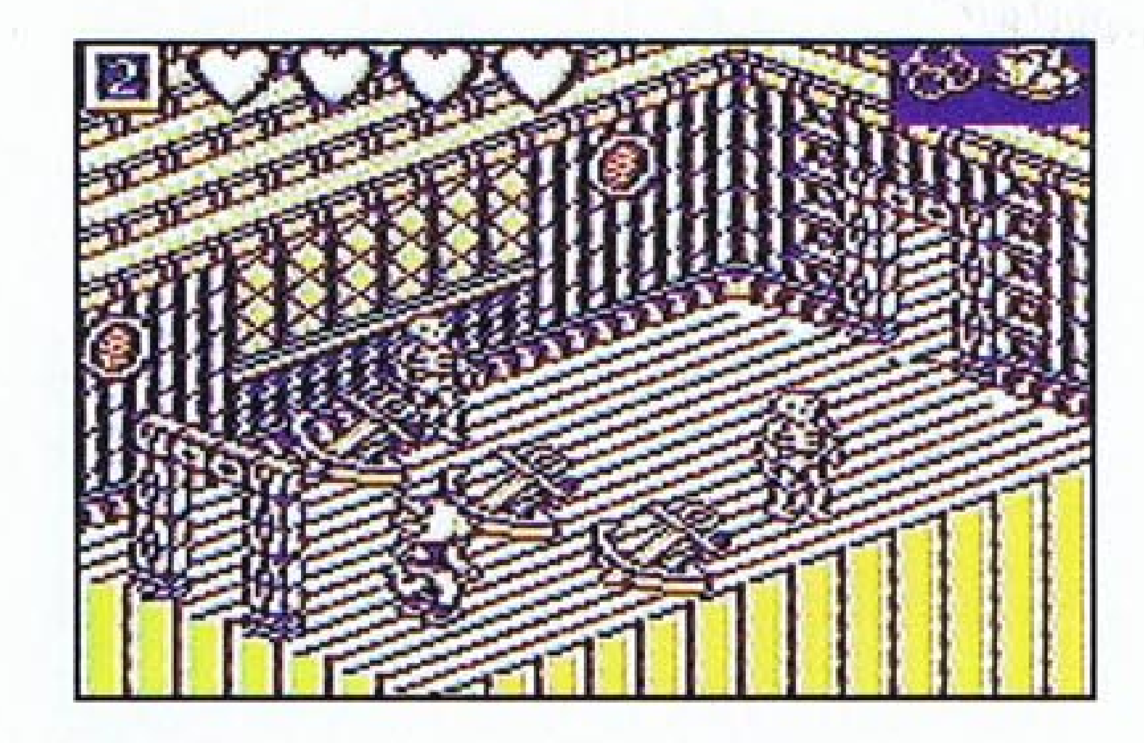
Monster MAX

vuestra mollera, ya que tenéis que devanaros los sesos para **cumplir las tres misiones** que hay en cada piso y recaudar así la pasta necesaria para cambiar de nivel. ¿En qué consisten las misiones? Pues se trata de encontrar un **objeto perdido** en un mar de esas habitaciones de las que os hemos hablado, la mayoría de ellas con un **problema de estrategia** en su interior. Para resolverlo contáis con vuestra inteligencia y hasta **12 objetos** a utilizar, aunque **sólo podáis transportar dos a la vez**. ¿Que no lo conseguís a la primera? Basta con que salgáis y volváis a entrar en la habitación para que todo vuelva al principio (excepto que, probablemente, habréis perdido una vida). Preparaos entonces para este **aluvión de plataformas en apariencia inalcanzables, saltos imposibles, cubos listos para ser empujados**, palancas dispuestas a ser movidas y mil y un artilugios más que harán volar vuestra imaginación, vuestro tiempo y vuestra paciencia antes de conseguir que la aventura de Max tenga un final feliz.

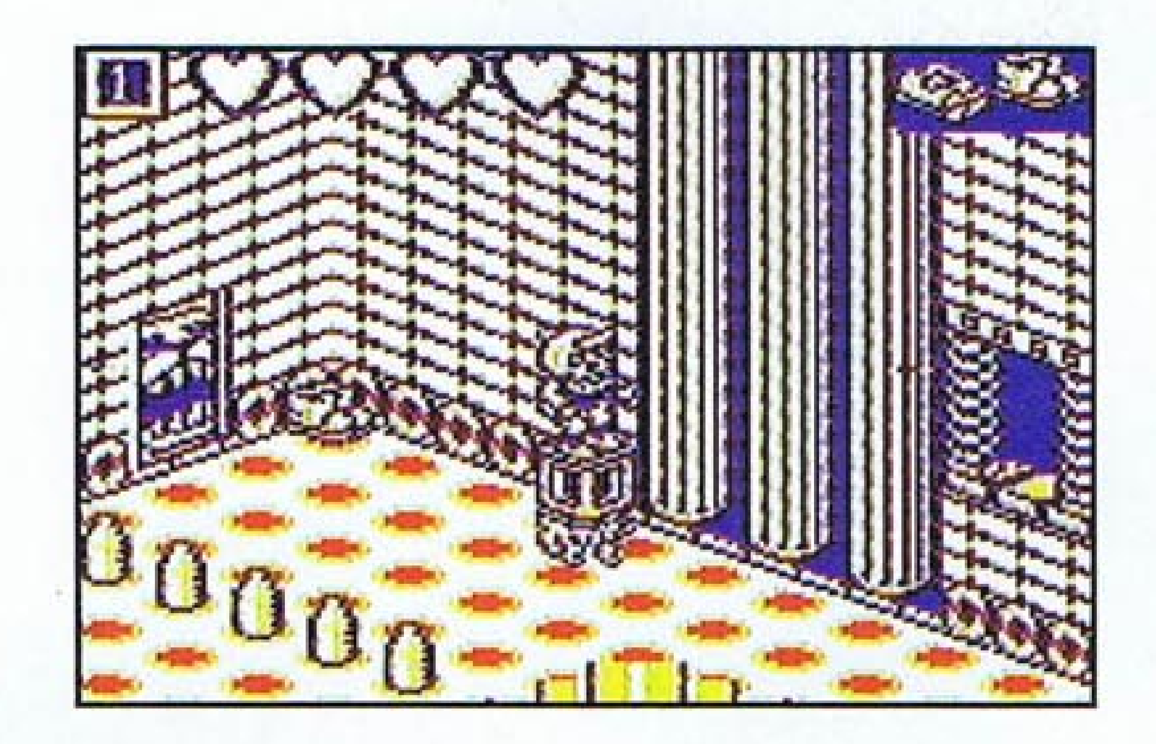








Corazón-corazón. *Los corazones de la pantalla indican las vidas restantes. Cada toque recibido significa una menos.*

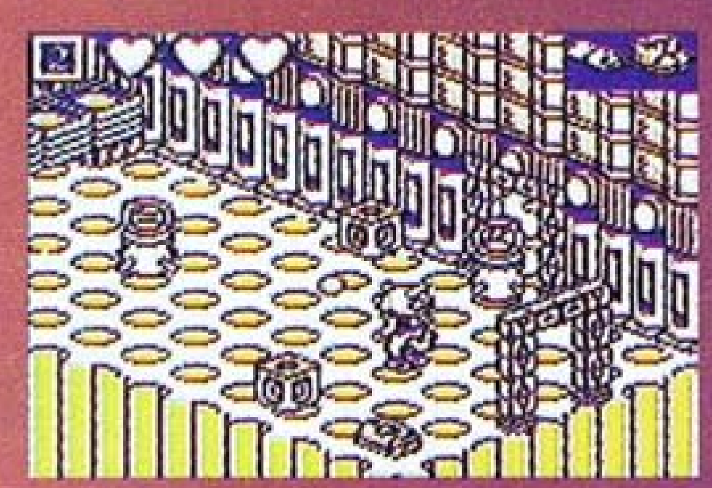


No deis ni un paso sin estos objetos

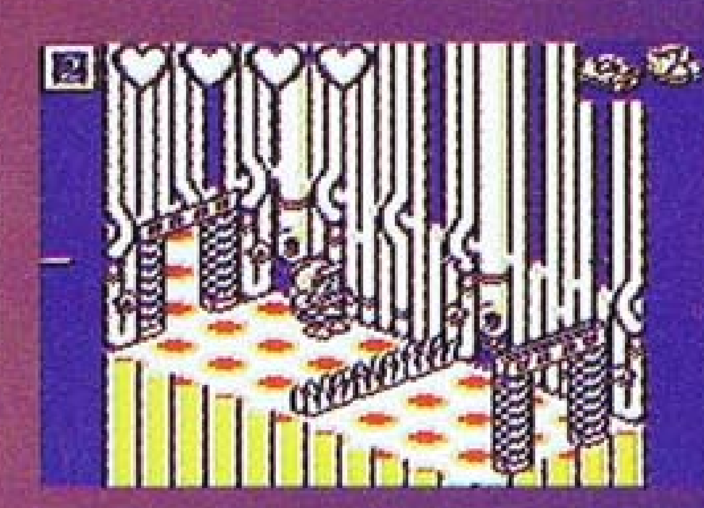
La clave para resolver los enigmas que plantean las habitaciones reside en la gran cantidad de objetos que Max puede recoger durante el juego. Eso sí, antes de coger nada debéis tener en cuenta un pequeño detalle: sólo podéis transportar dos a la vez (iconos en la parte superior derecha de la pantalla). Lo que sí podéis hacer es cambiarlos por otros mediante una simple operación: basta con que os subáis encima de un ítem cualquiera que encontréis en una habitación y presionéis el botón A o B según queráis sustituirlo por el icono de la izquierda o el de la derecha de vuestra pantalla.



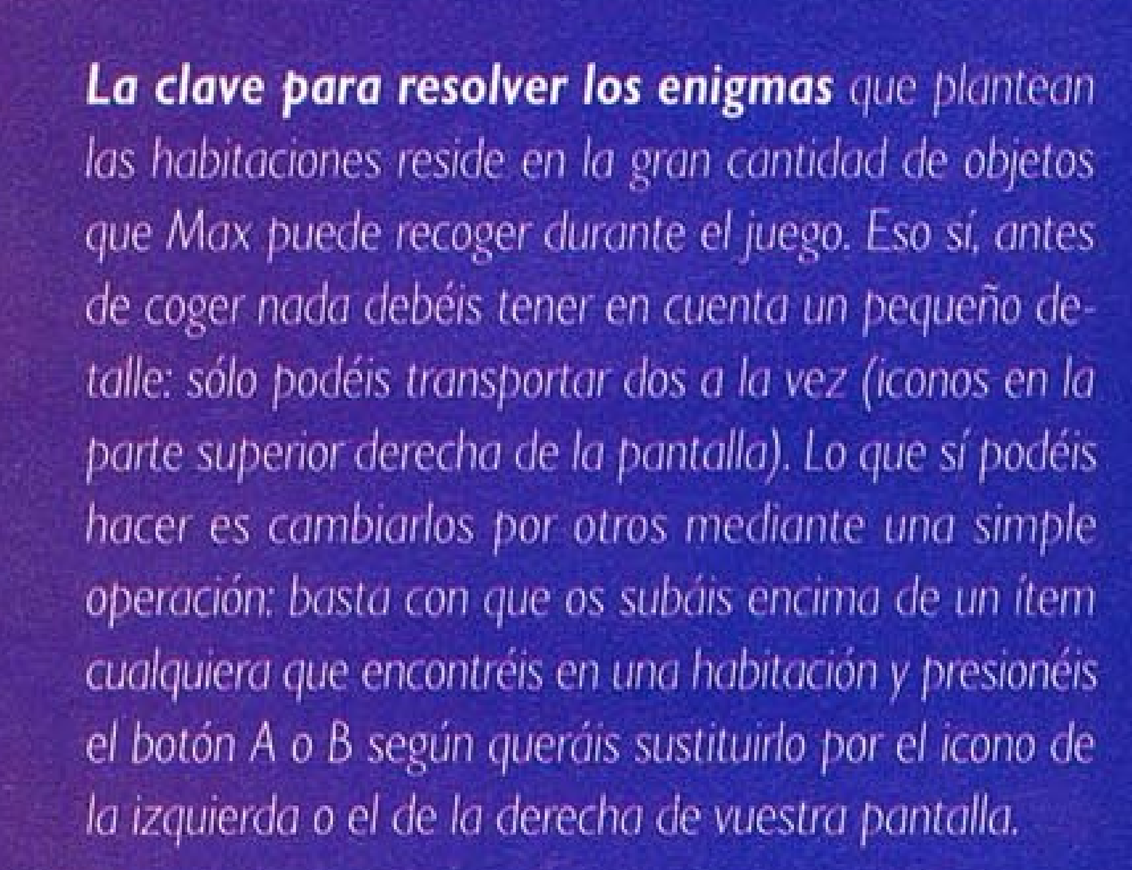
Anillo mágico. *Con él, Max se vuelve invulnerable durante unos preciosos momentos.*



Bolsa. *Vale para transportar bloques como los que tenéis en pantalla. Después sirven de plataformas.*



Botas saltadoras. *Como su nombre indica, ayudan al protagonista a superar los obstáculos.*





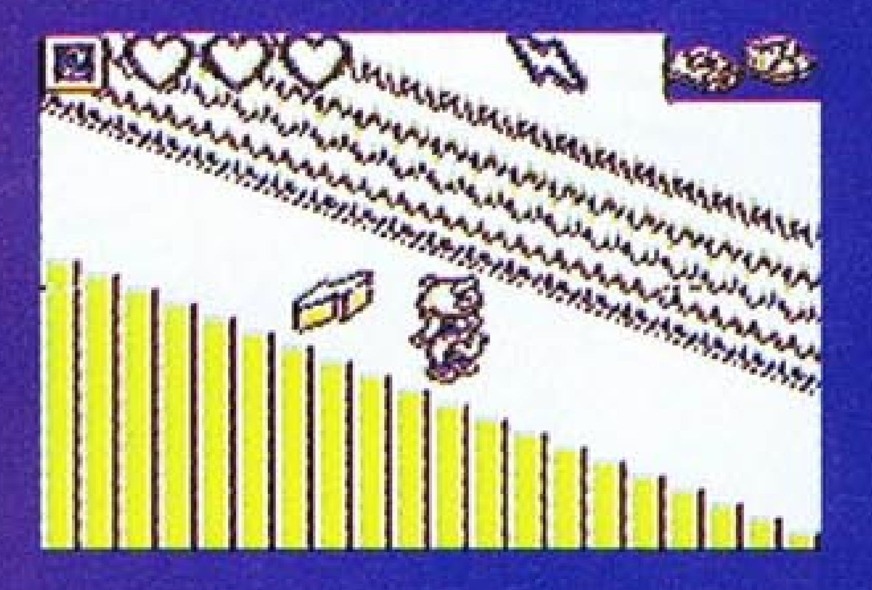
Buena estrella. *Permite que Max reciba un toque sin que su salud se resienta. Además, pueden acumularse.*



Campo de fuerza. *Se activa presionando un botón, y en esa posición ni os darán ni os podréis mover.*



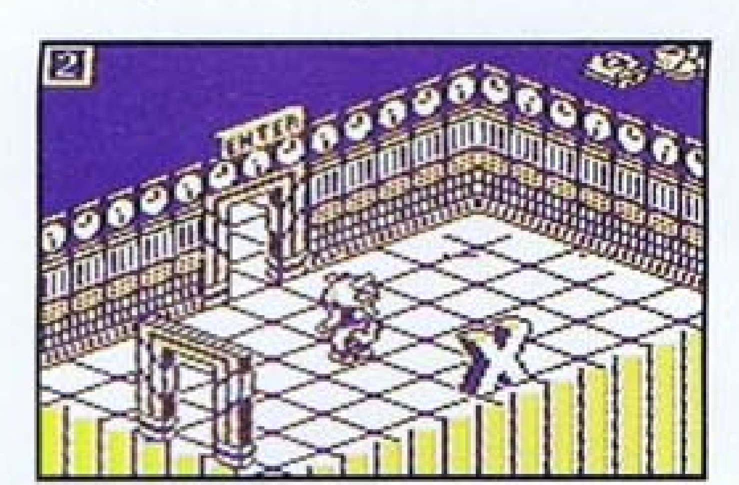
Espada. *No tiene ningún secreto. Simplemente sirve para eliminar a los enemigos que os tienten.*



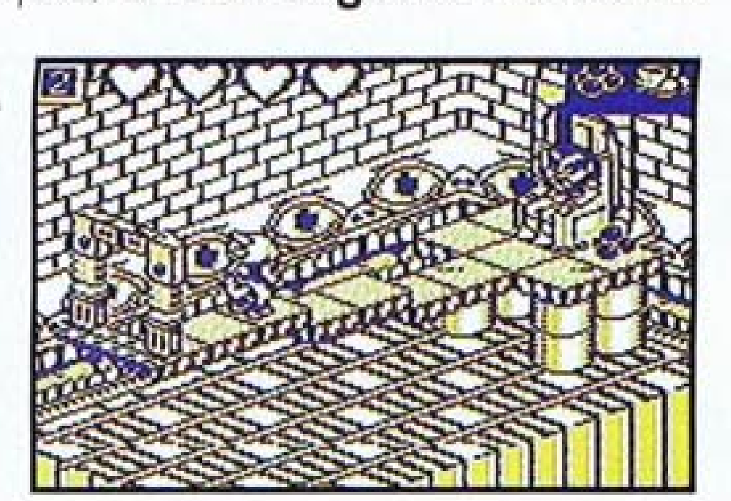
Rayo. *Mientras dura su efecto (tan sólo unos segundos), Max puede desplazarse al doble de su velocidad habitual.*

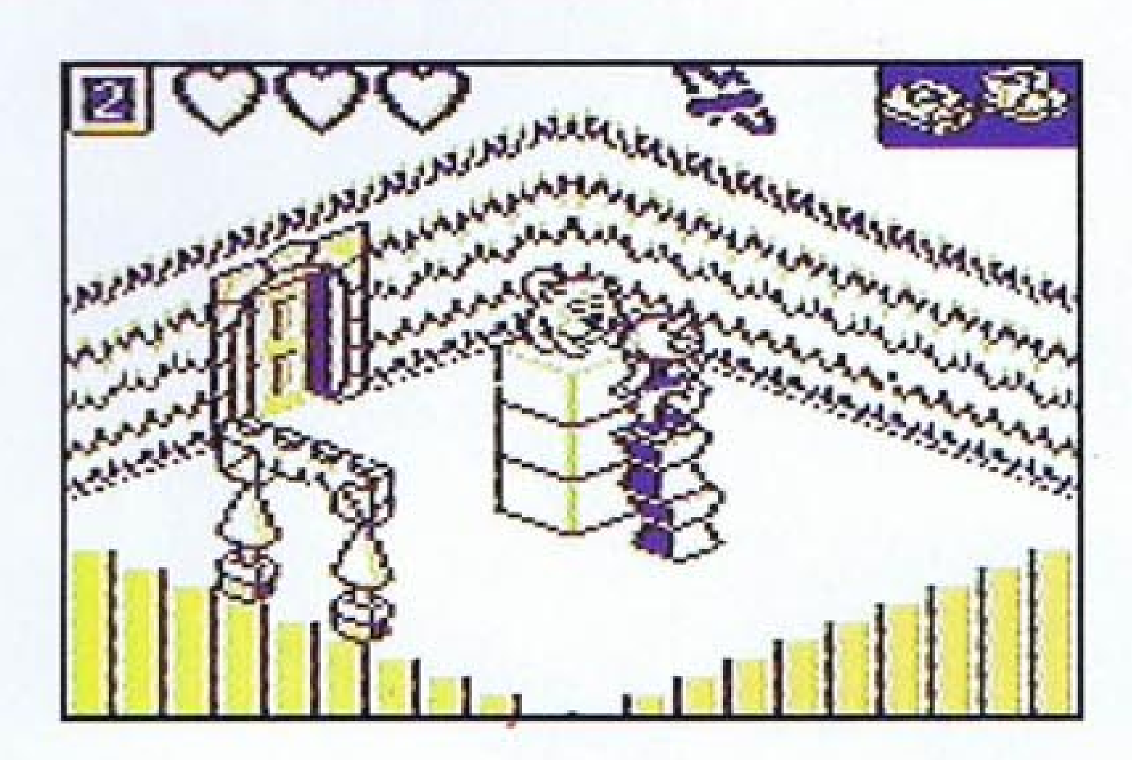
El ático de Krond

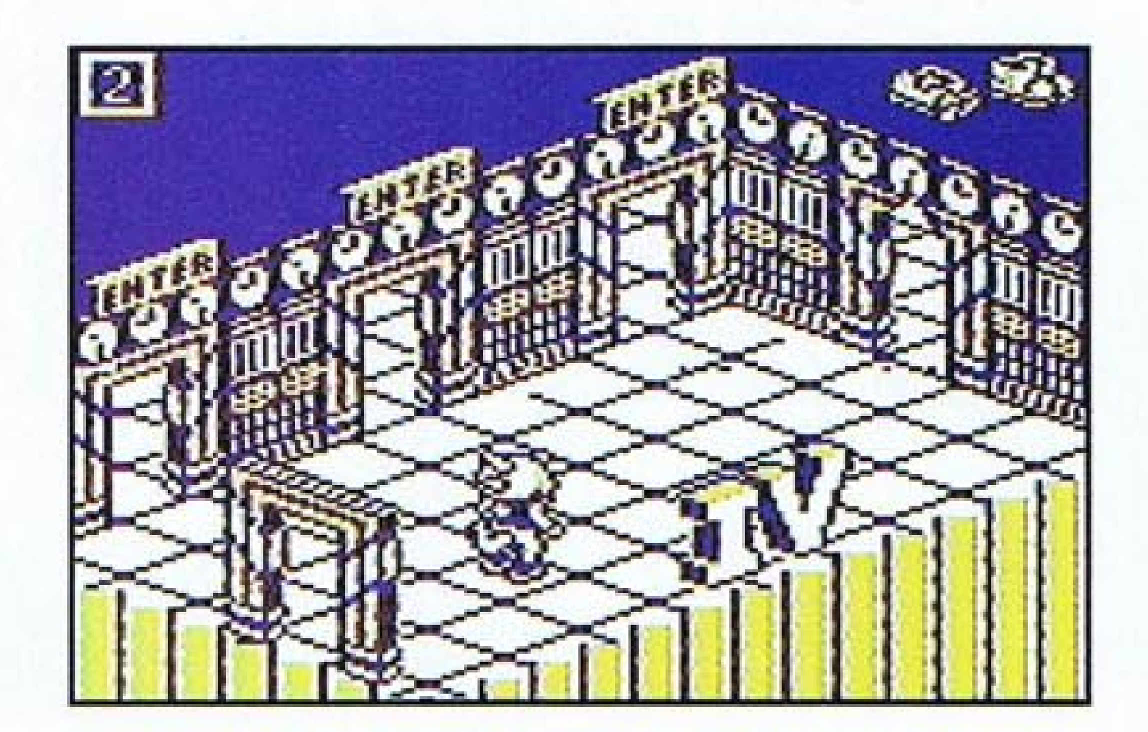
En el **décimo y último piso** *del complejo Monster Max habita* **Krond, el malo** *del juego. Para vencerle sólo tenéis que cumplir una misión:* **encontrar cuatro objetos** *que están perdidos en un laberinto de habitaciones. El mapa de la izquierda da idea de la magnitud de la tarea a realizar en esta fase,* **la más larga del cartucho.**

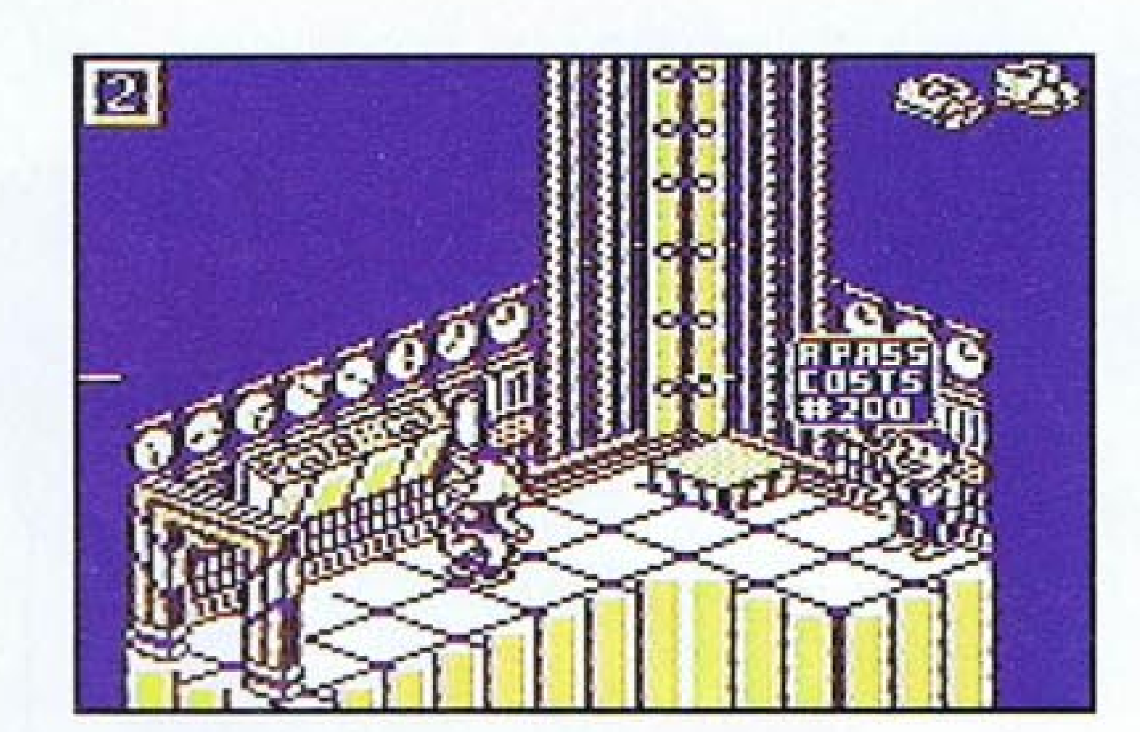




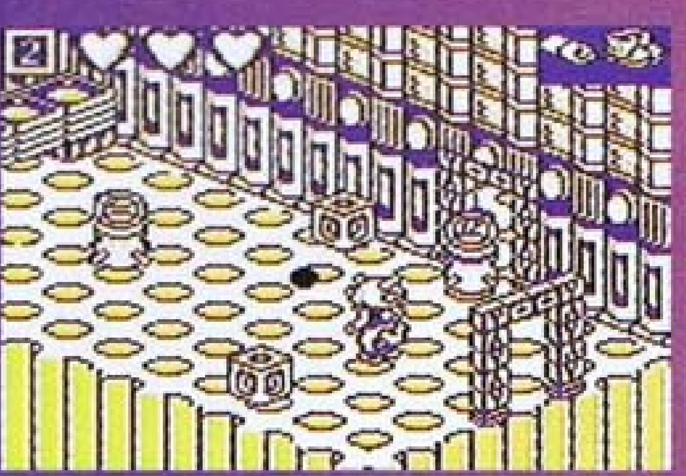












Hechizo. *Se utiliza para acabar con los enemigos, tiene aspecto de bola negra, y su icono es el brazo que aparece arriba junto a las botas.*

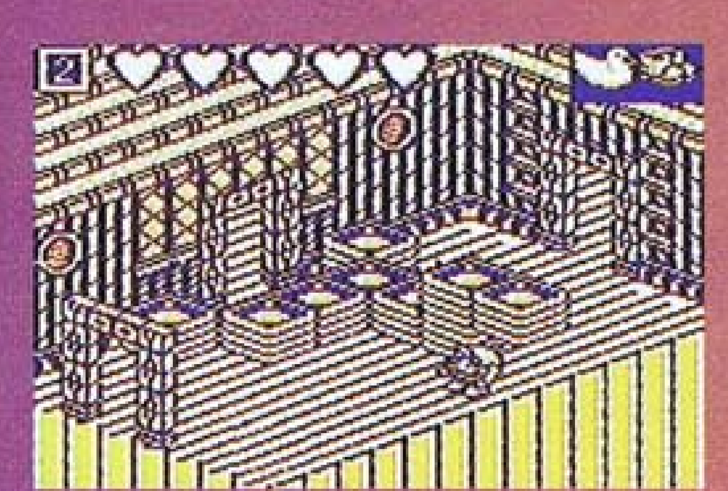
Lingotes de oro. *El oro puede canjearse al final de la misión por dinero. Y el dinero os permitirá usar el ascensor hacia el próximo nivel.*



Mapa. *Recogedlo y Max tendrá acceso a un mapa completo del nivel, lo que le permitirá orientarse perfectamente por las habitaciones.*



Minas. *Explotan unos segundos después de ponerlas, y eliminan todo lo que se encuentre cerca (incluidos Max y los ítems).*



Pato. *Max puede agacharse y pasar por debajo de obstáculos como el que os muestra esta imagen gracias a su ayuda.*



Super muelle. *Arrastradlo y subíos encima. Podréis llegar a lugares elevados que con el salto normal resultarían inaccesibles.*

MONSTER MAX (TM)
(C) 1994 RARE LTD.
LICENSED TO
TITUS SOFTWARE
BY RARE COIN-IT
TOYS AND GAMES INC.
MONSTER MAX IS A
TRADEMARK OF
RARE LTD.
LICENSED BY NINTENDO

TITUS SOFTWARE
Rare Coin-It

Megas: **4** Vidas: **5**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
La estrategia tiene estas cosas: problemas de inteligencia, alguna plataforma y, sobre todo, unas comeduras de coco dignas de examen de matemáticas.

• Desarrollo:
Diez niveles, a tres misiones por barba (menos el último) y habitaciones repletas de cosas. ¿De qué se trata? De encontrar el objeto indicado al principio.

• Tecnología:
Pocos juegos portátiles son tan extensos. Un mapeado enorme y decenas de habitaciones dan fe de que se ha aprovechado al máximo la memoria del cartucho.

• Duración:
Hay juego para rato. La mayoría de habitaciones obliga a detenerse unos minutillos para pensar en la forma de atravesarlas. ¡Y hay diez fases!

GRAFICOS 96
Una perspectiva 3D brillante para unos decorados cuidados con excesivo mimo.

SONIDO 90
Música variada y rockera 100% dentro de las limitaciones propias del soporte.

MOVIMIENTO 93
Algo lento, pero el tema de los objetos da al personaje gran capacidad de acción.

JUGABILIDAD 87
Cuesta acostumbrarse a una perspectiva a veces desesperante, pero la dificultad sólo consigue hacerlo más atractivo.

ENTRETENIMIENTO 92
Un planteamiento ya conocido que sigue tan adictivo y entretenido como siempre. Como en aquellos Knight Lores...

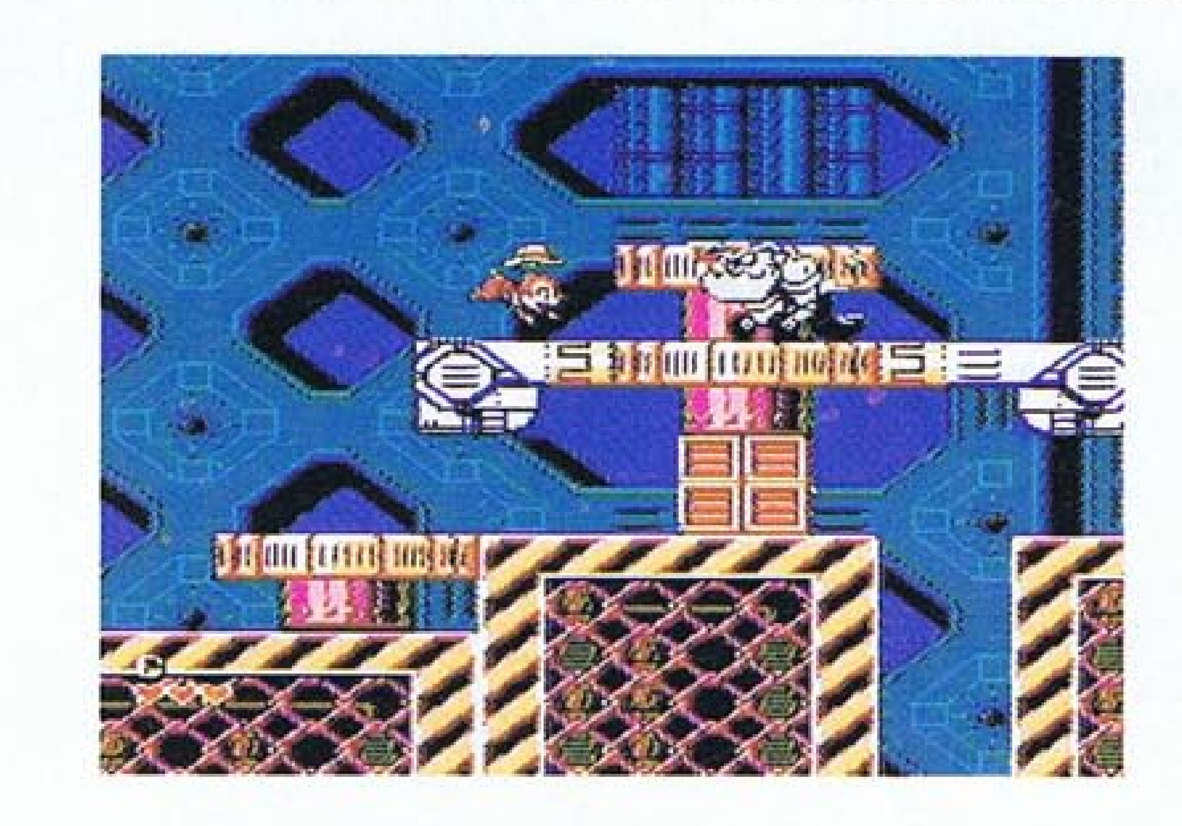
Opinión
Por **Javier Abad**

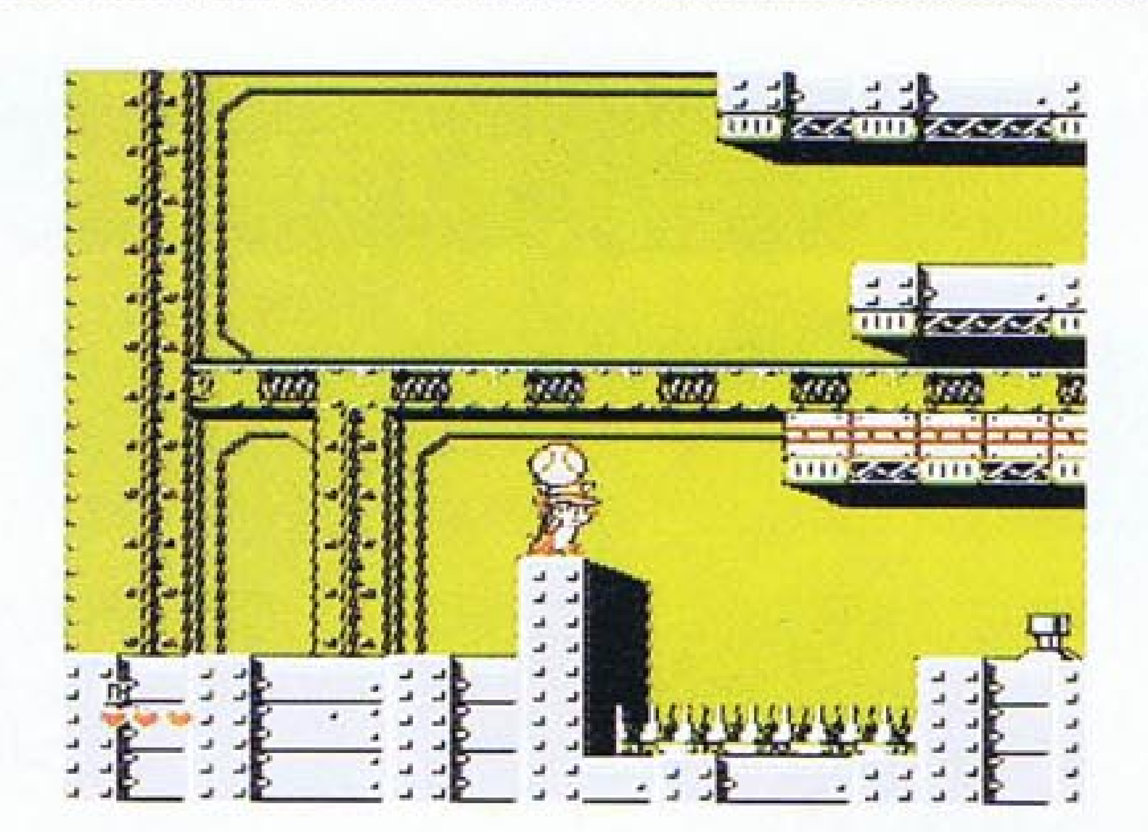
Puede que la estrategia no sea un género de masas, pero hace falta probar juegos tan extensos, tan impactantes, con unos gráficos tan nítidos y excelentemente detallados, y con un nivel de dificultad tan ajustado como Monster Max para aprender a adorarla. Un programa de lujo para la portátil que ha sembrado el caos en los cinco continentes. ¿Que llega con algo de retraso? Hombre, no se puede tener todo.

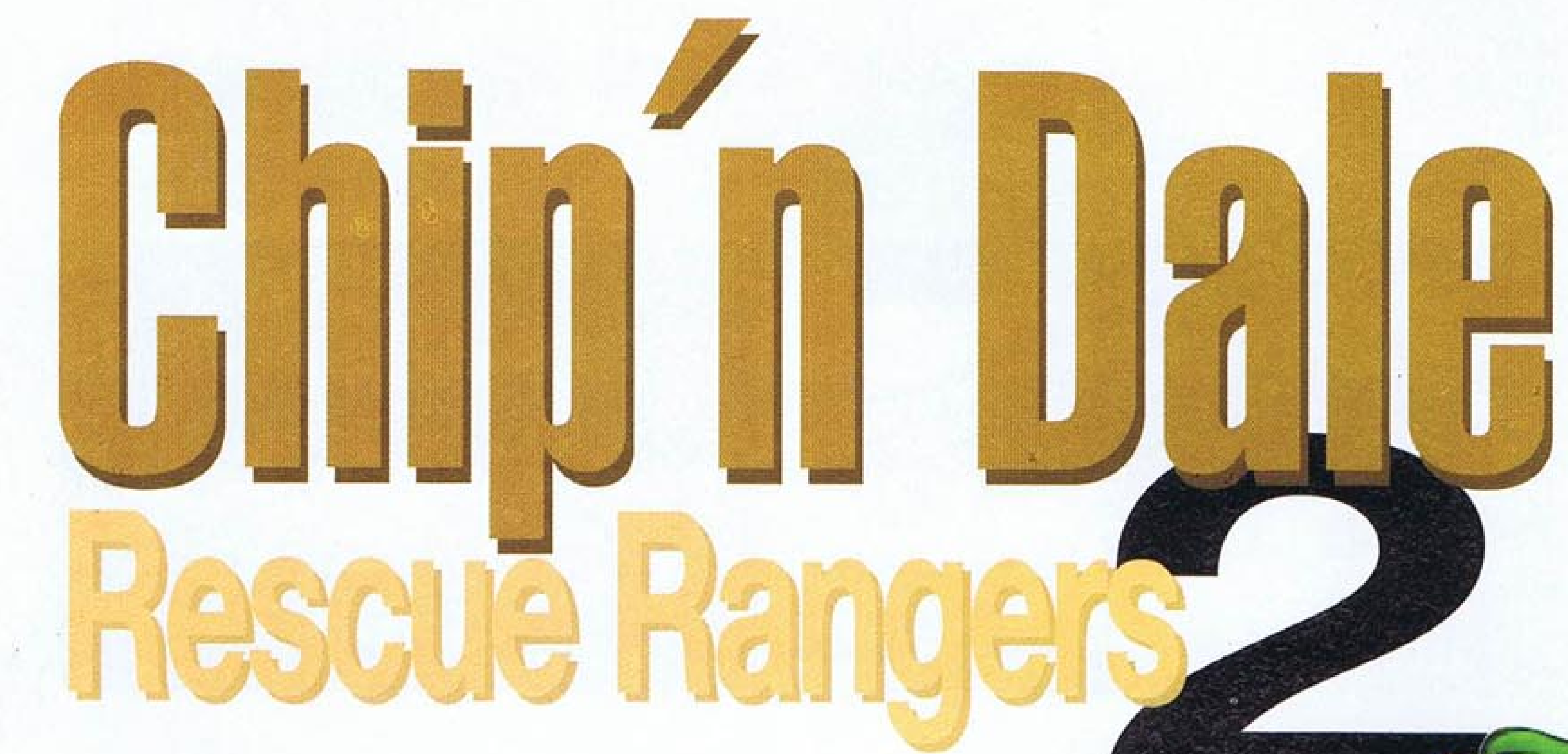
Recomendación
Para estrategas expertos y de una edad ya madurita. Abstenerse impacientes.



Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM





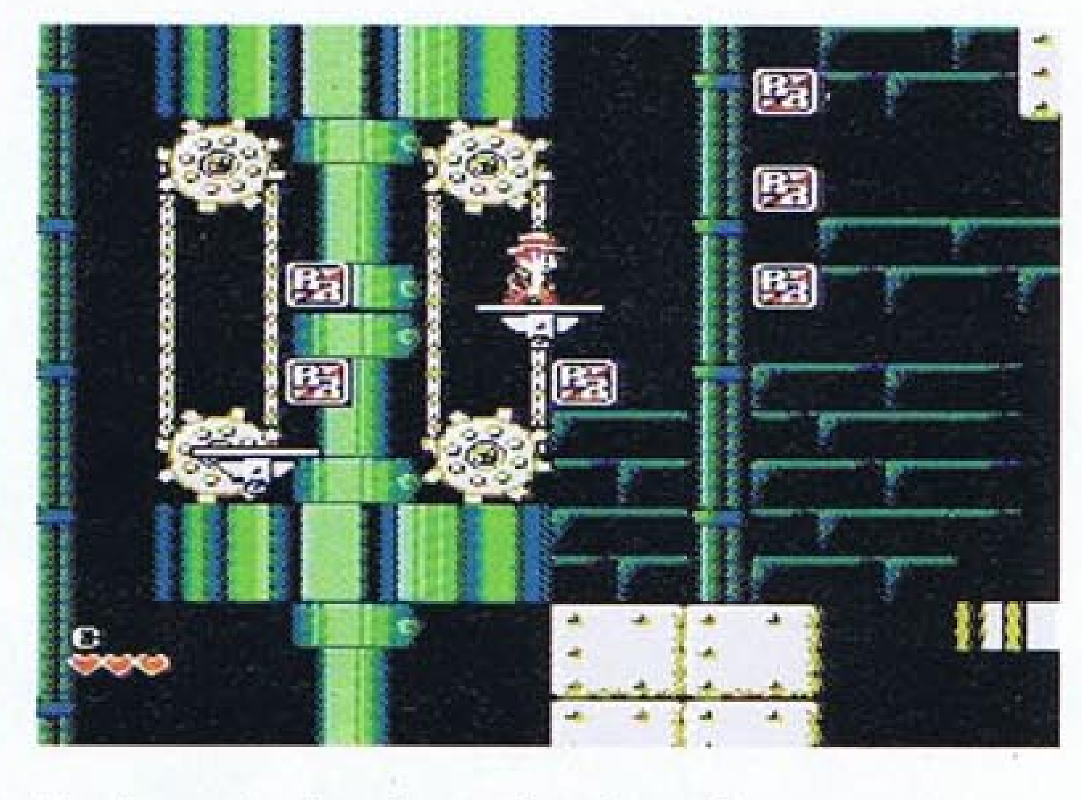


Dos ardillas al rescate de la N.E.S

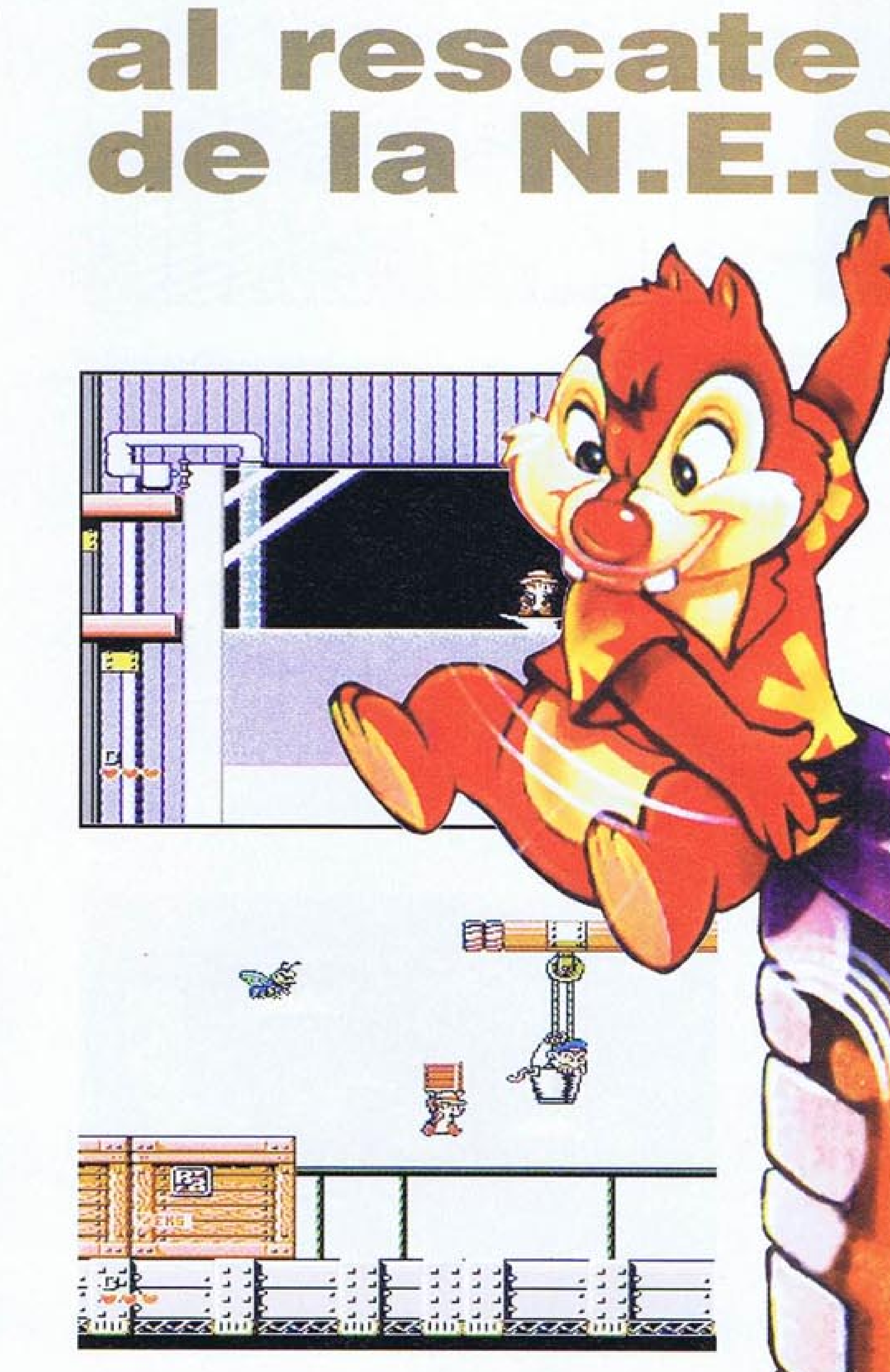
A veces el destino nos hace unos guiños cuando menos curiosos. Fijaos que en esta época en que la N.E.S. está tan desatendida, uno de los escasos juegos que aparecen para ese sistema tiene como protagonistas precisamente a las ardillas rescatadoras. ¿Vendrán para intentar rescatar a la veterana de Nintendo de su olvido? No sabemos si Capcom tenía esas intenciones al programar el juego, pero sí que es de agradecer que se acuerden de ella.

El retorno de Chip y Chop a las N.E.S. españolas (el juego lleva cerca de un año en la calle allá por los USA) se debe a que Fat Cat, el malvado de la primera parte, ha vuelto a hacer de las suyas: esta vez ha **robado la Urna del Faraón**, y el papel de "desfacedoras de entuertos" ha recaído otra vez en nuestras dos inteligentes amigas. Lo de inteligentes viene al caso porque en esta segunda parte vuelven a **repetir la receta** que tan buen resultado les dio en el pasado: **plataformas mil** condimentadas con una buena dosis de cajas por lanzar a diestro y siniestro, y una **sabrosa opción** para **dos jugadores simultáneos**.

La aventura se desenvuelve sobre **ocho fases** en las que las ardillas tienen que presentarse en un restaurante para desactivar una bomba, visitar los peligrosos muelles de un puerto, hacer frente a los fantasmas de un almacén encantado o, para finalizar, pasar el día en un parque de atracciones propiedad de Fat Cat, con lo que queda dicho todo acerca de sus especiales características. De todas formas, con la ayuda del resto del equipo de rescatadores, seguro que Chip y Chop descubren la manera de salir airosos.



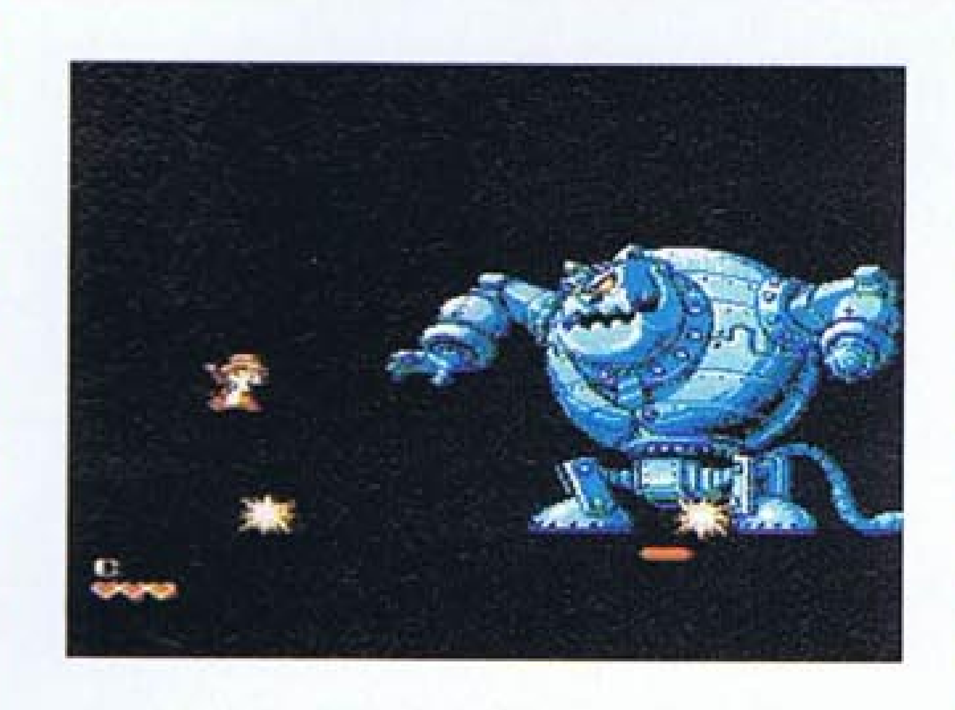
En busca de las placas. *Las placas Ranger reportan sabrosos beneficios al final de cada fase.*

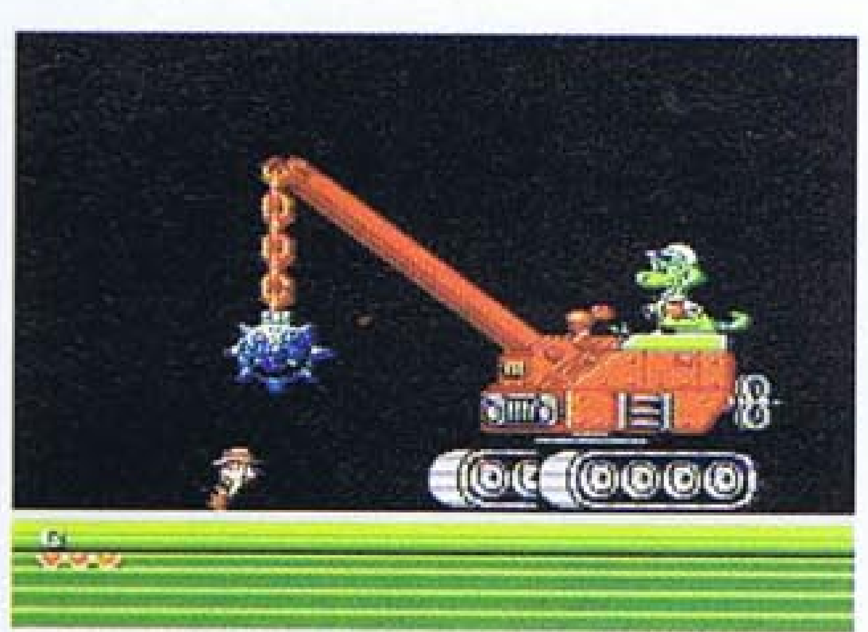


A vueltas con las cajas. *Al igual que en la primera parte, el arma principal de las ardillas son las cajas que lanzan.*



Con ocho basta



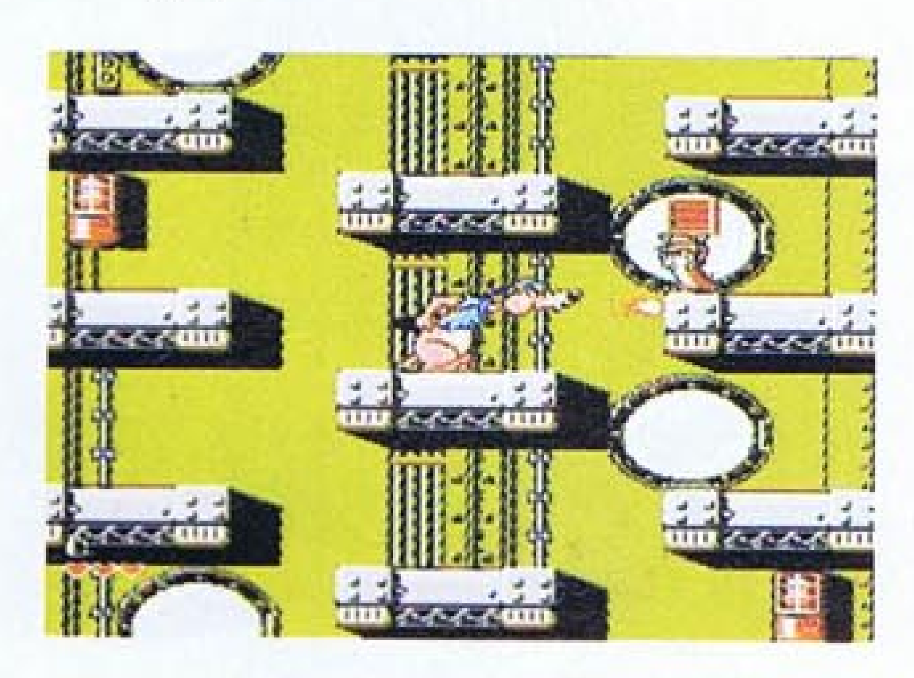


Si quieren echar abajo los **planes de Fat Cat**, *Chip y Chop tendrán que atravesar* **ocho niveles** *y verse las caras con otros tantos jefes de fase. Estos ocho tipejos vienen con dos marcas de fábrica:*

1) **Repiten movimientos, muy simples y fáciles de aprender.**

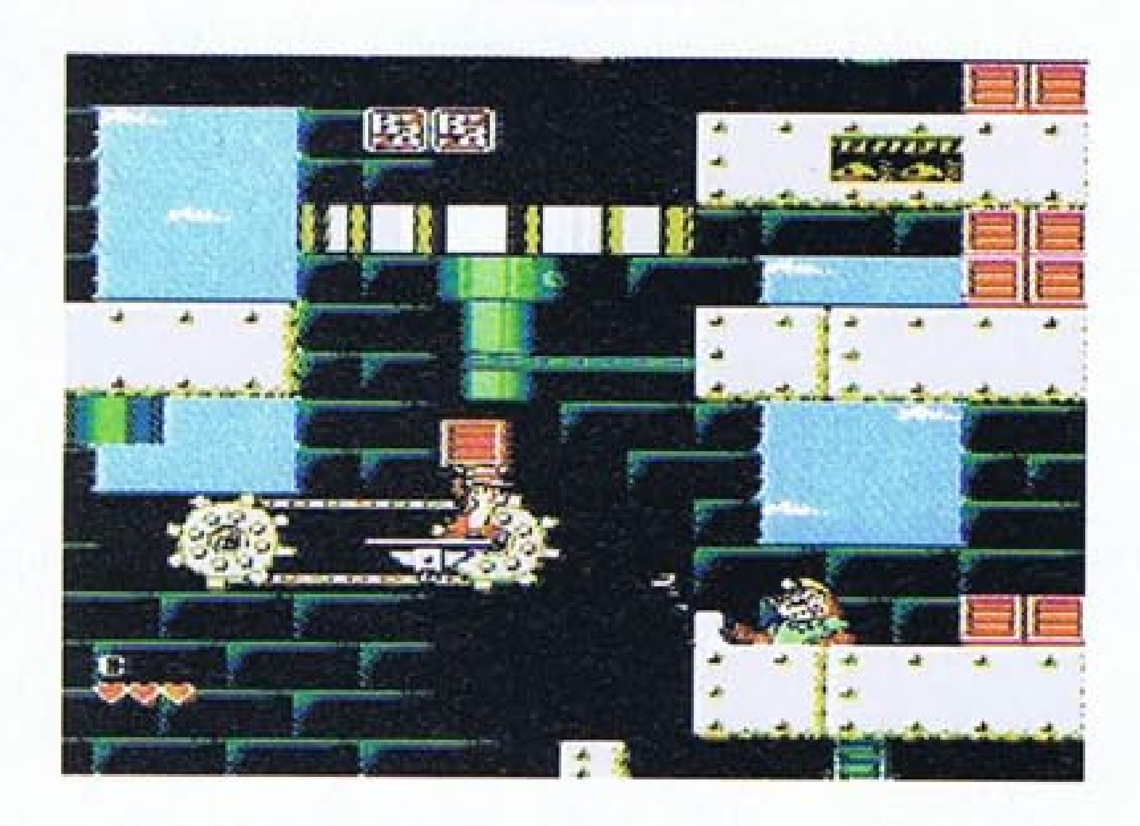
2) **Lanzan objetos** *continuamente, algunos de los cuales* **podréis recoger para devolvérselos** *y borrarles del mapa.*

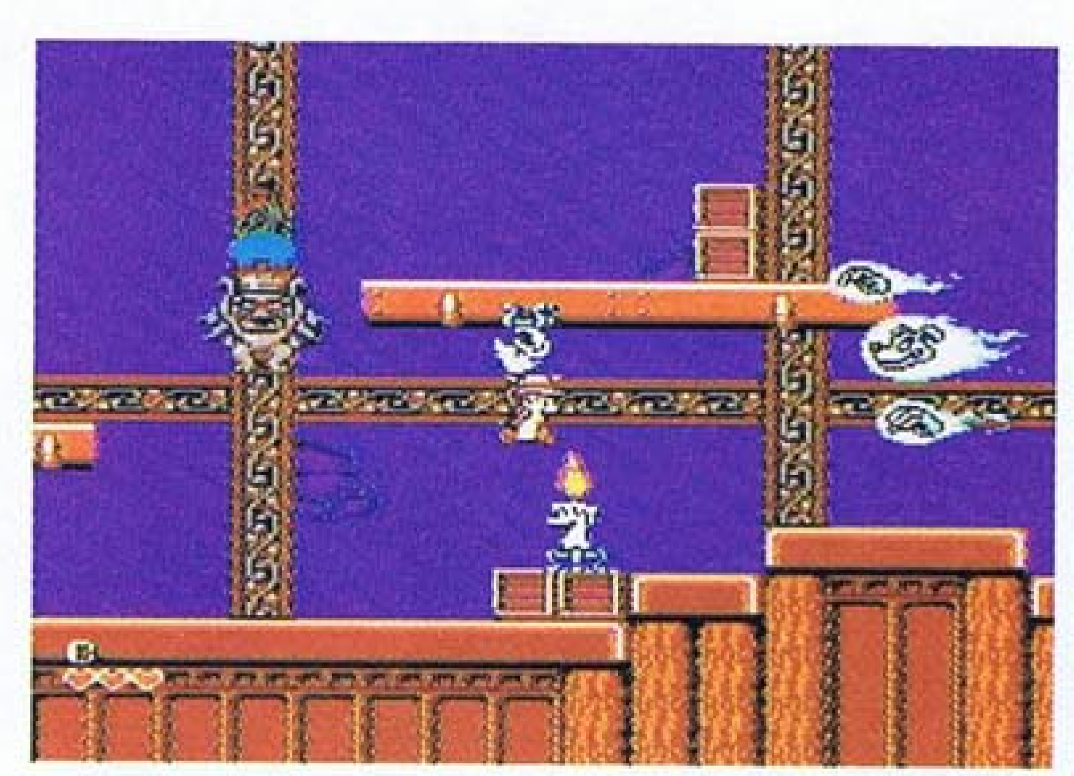
Estad atentos a ambos aspectos y no habrá enemigo que se os resista.





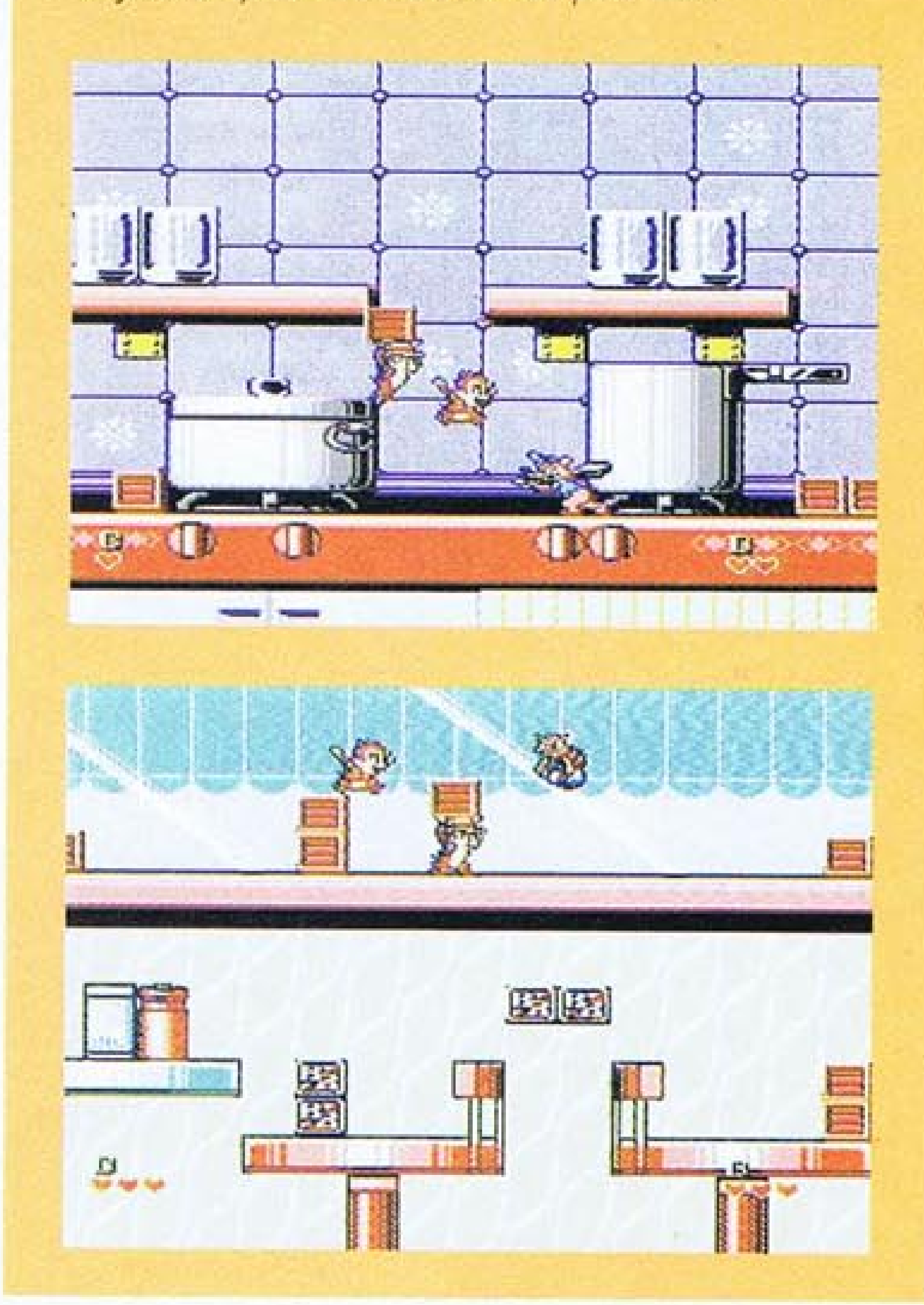






Una pareja ganadora

Chip y Chop ya demostraron hace un tiempo que forman un equipo casi invencible. Ahora, en la segunda entrega, repiten la entretenida modalidad de **dos jugadores simultáneos** *gracias a la cual llegar al final sólo es* **cuestión de compenetrarse bien** *y repartirse el trabajo. Así que, nada de novios peleados.*





CAPCOM
Capcom

Megas: **4** Vidas: **3**
Continuaciones: **3**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:

Las plataformas de toda la vida, que además en la N.E.S. parece que tienen un sabor más tradicional todavía. Y más sesguro, por otra parte.

• Desarrollo:

Fase plataformera-enemigo final, fase plataformera-enemigo final... Así hasta ocho niveles que se pueden jugar a uno o dos jugadores simultáneos.

• Tecnología:

Escenarios notables, un scroll bastante suave y la opción dos jugadores que os acabamos de mencionar completan el bagaje tecnológico del juego.

• Duración:

Chip y Chop protagonizan una aventura bastante facilona para lo que se estila. No creemos que os dure más allá de un par de meses como mucho.

GRAFICOS — **85**

Sprites aparentes pero algo pequeños, buen colorido y escasez de enemigos.

SONIDO — **80**

Muy de N.E.S., con melodías resultonas pero sin brillantez.

MOVIMIENTO — **87**

Nuestras ardillas responden perfectamente, son ágiles y muy, muy rapidas.

JUGABILIDAD — **83**

Aunque el nivel de dificultad es bajo, se ve compensado por la inusual opción de dos jugadores simultáneos.

ENTRETENIMIENTO — **84**

Un juego agradable, entretenidillo, sin demasiadas complicaciones y algo lineal. En la línea de lo que se espera de las ardillas.

Opinión

Por **Javier Abad**

Merece Capcom nuestro aplauso por atreverse a editar cada cierto tiempo juegos para NES. Tras un maduro Megaman IV, ahora nos traen Chip'n Dale 2, un programa que recuerda bastante a la primera parte en el planteamiento e incluso en algunos de los enemigos que aparecen. Los escenarios son muy variados y los movimientos rápidos y precisos, pero se echa en falta una dificultad un poco mayor.

Recomendación

Para los que quieran sabia nueva para su N.E.S., sobre todo si son jovencitos.



GAME BOY

Existe un pequeño ramillete de juegos ante los que sobran las palabras y cualquier tipo de exclamación. Evidentemente es el caso que nos ocupa, pues estamos ante un **juego legendario**, un título que hizo historia como recreativa y que **dio origen a todo un género, el de los matamarcianos**. En definitiva, que estas páginas están dedicadas a **Space Invaders**, el mata-mata por excelencia.

Sí, no os equivocáis. Estamos hablando de aquel programa en el que **había que acabar con todas las naves enemigas** antes de que llegasen a la parte baja de la pantalla, aquél que vio la luz allá por **1978** y que ahora ha sido recuperado por **Taito y Nintendo** para hacernos disfrutar de nuevo con la formación de invasores espaciales más famosa que ha surcado nunca la pantalla de un videojuego. Además, en este cartucho se incluyen **tres versiones bien diferenciadas del mismo shoot´em-up**: la **normal para la pequeña de Nintendo**, la destinada a ser jugada con **Super Game Boy**, y una tercera y novedosa **opción arcade** que, aunque precisa también del super-adaptador para la portátil, aparece en pantalla en plan **auténtico juego para la Super,** reflejando con total exactitud la versión original para recreativa.

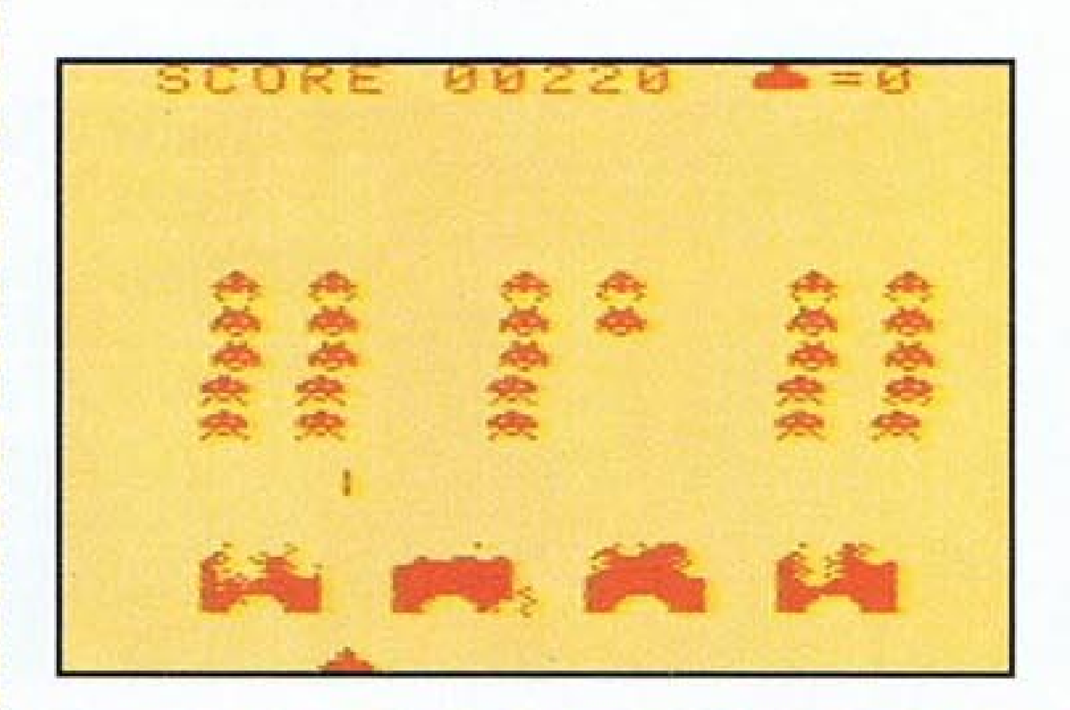
Si sois unos nostálgicos, si queréis sentiros un poco más jóvenes, o si simplemente os apetece echar unas partiditas a todo un clásico en esto de los videojuegos, Space Invaders ya está aquí dispuesto a refrendar aquéllo de que los viejos rockeros nunca mueren. Eso sí, no esperéis renderizaciones, gráficos increíbles o sonidos DCS. Space Invaders es lo que es: un clásico de colección.

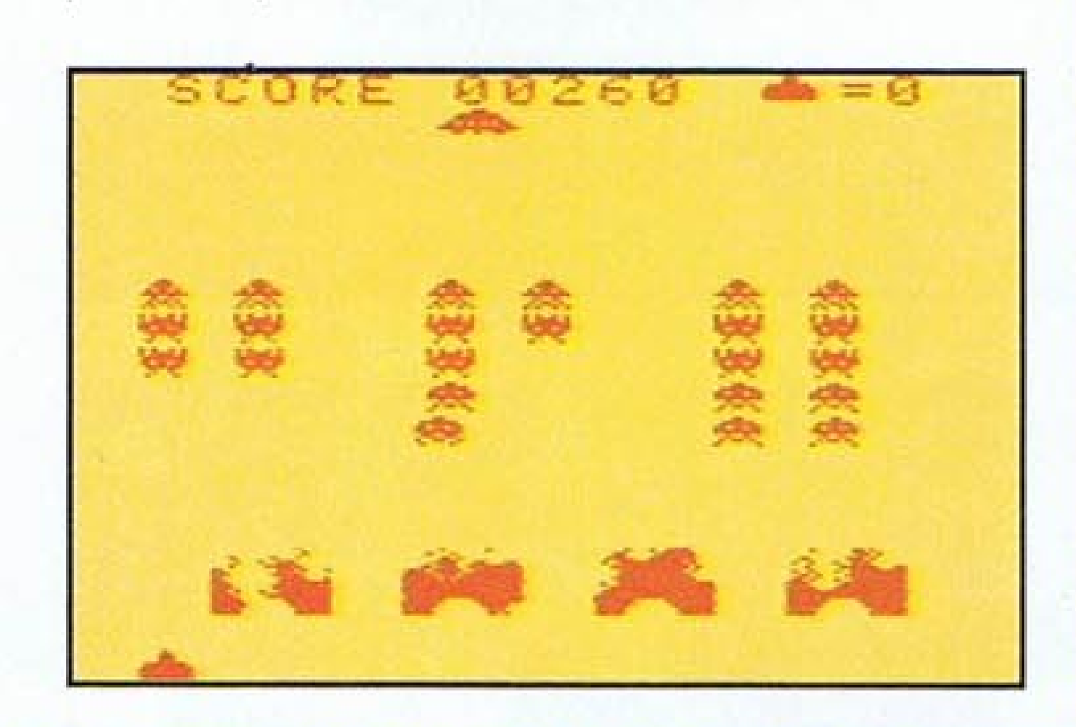


A gusto del consumidor. *Antes de empezar la partida en Super Game Boy podéis elegir entre estos 2 modos de juego.*

El marcianito portátil

Jugado en la pequeña Game Boy, Space Invaders tiene este **aspecto tan modosito y resultón***. Recuerda mucho al original, pero tiene un* **tamaño evidentemente más reducido** *que complica bastante las cosas a la hora de jugar. Y, por supuesto, le faltan los colores.*





El regreso de los invasores de Marte











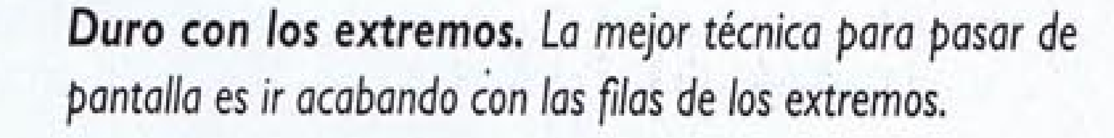
Me lo enmarque, por favor





Conectad Space Invaders a vuestra **16 bits** *por medio del archiconocido adaptador y elegid la* **opción Super Game Boy**. *Veréis como inmediatamente aparece el juego de siempre, bañado en este* **marco en plan recreativa,** *y las siguientes opciones: una pantalla en* **blanco y negro, otra con celofán y la última en color**. *La cosa va mejorando.*





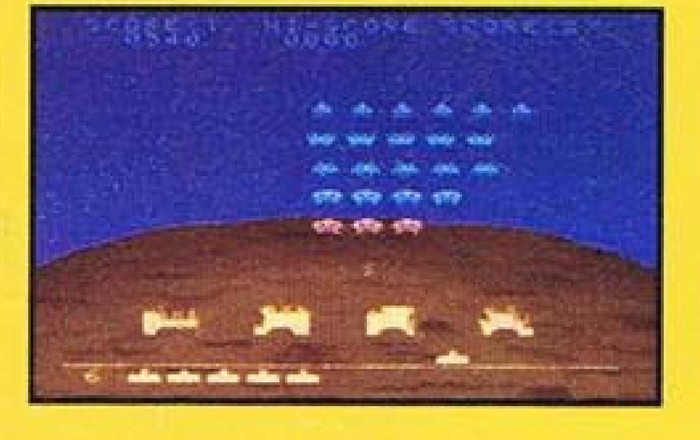
Duro con los extremos. *La mejor técnica para pasar de pantalla es ir acabando con las filas de los extremos.*

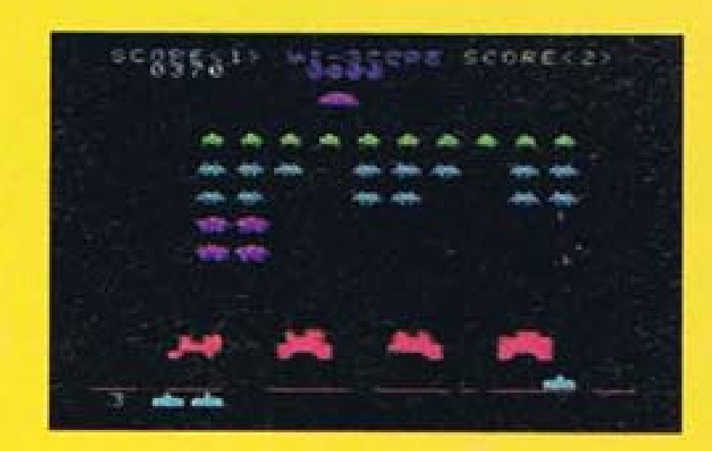
Las barreras son vuestras amigas. *Por eso, aprovechaos de ellas para esconderos de los disparos de los invasores.*

¡Esto sí es la recreativa!

El **modo arcade** *se juega también por medio del* **Super Game Boy** *sólo que, a diferencia de la otra opción, da acceso a una* **conversión casi perfecta de la recreativa.** *Con una presencia en pantalla totalmente propia de un juego para Super Nintendo y* **sin los marcos propios del adaptador**. *En este modo, además, tenéis* **cuatro opciones de fondo de pantalla** *para elegir: las tres del modo anterior más una,* **Up Right Cabinet Screen** *que permite* **jugar sobre un planeta** *sideral.*











NINTENDO
Taito

Megas: **2** Vidas: **Hasta 6**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Space Invaders es el shoot'em-up del que desciende el resto de los juegos de este género, el primogénito en esto de los mata-mata, el original, el de siempre.

• Desarrollo:
Naves enemigas bajan por la pantalla al tiempo que se desplazan de lado a lado. ¿La misión? Acabar con ellos ayudados por una barrera. Y así nivel tras nivel.

• Tecnología:
Super Game Boy muestra sus posibilidades: el modo arcade permite jugar a una conversión casi perfecta de la recreativa. Como si fuera para Super Nintendo.

• Duración:
Después de más de una década sigue estando de actualidad, así que los adictos a este mata-mata podrán jugar durante otros diez años sin cansarse.

GRAFICOS **62**
Perfectos en fidelidad al original, desfasados para nuestros días.

SONIDO **63**
Otro tanto de lo mismo. Efectos de sobra conocidos sin música de ningún tipo.

MOVIMIENTO **66**
Simple a más no poder. La lentitud de los disparos es característica del juego.

JUGABILIDAD **79**
El modo arcade resulta casi imposible, pero Space Invaders tiene un punto de adicción muy notable.

ENTRETENIMIENTO **82**
¿Quién no ha querido alguna vez volver a los viejos tiempos? Pues aquí tiene una oportunidad de lujo.

Opinión
Por **Javier Abad**

A Space Invaders cabe juzgarlo desde dos perspectivas diferentes. Atendiendo a la conversión del arcade resulta perfecto, pues recrea con total fidelidad el juego de marcianitos de toda la vida. Desde un punto de vista más actual, es obvio que este planteamiento ha sido superado hace años. Eso sí, continua enganchando tanto como antes y tiene un modo arcade que lo convierte casi en un juego de Super.

Recomendación
Para nostálgicos, curiosos y coleccionistas de clásicos. Abstenerse el resto.



TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



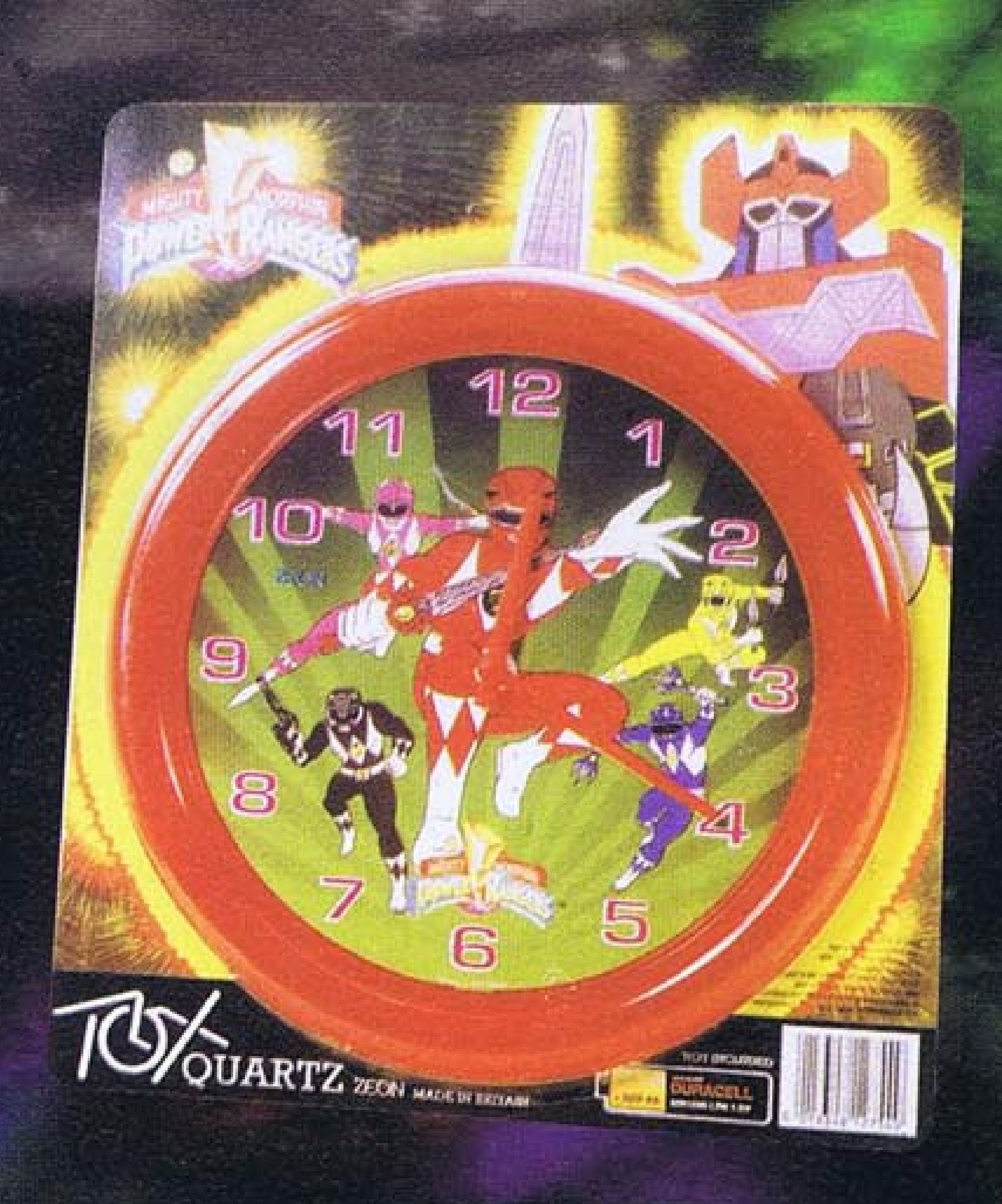
P.V.P. 2.100

Reloj digital "Jason" con 2 imágenes. (pila incluída)



P.V.P. 3.400

Reloj despertador



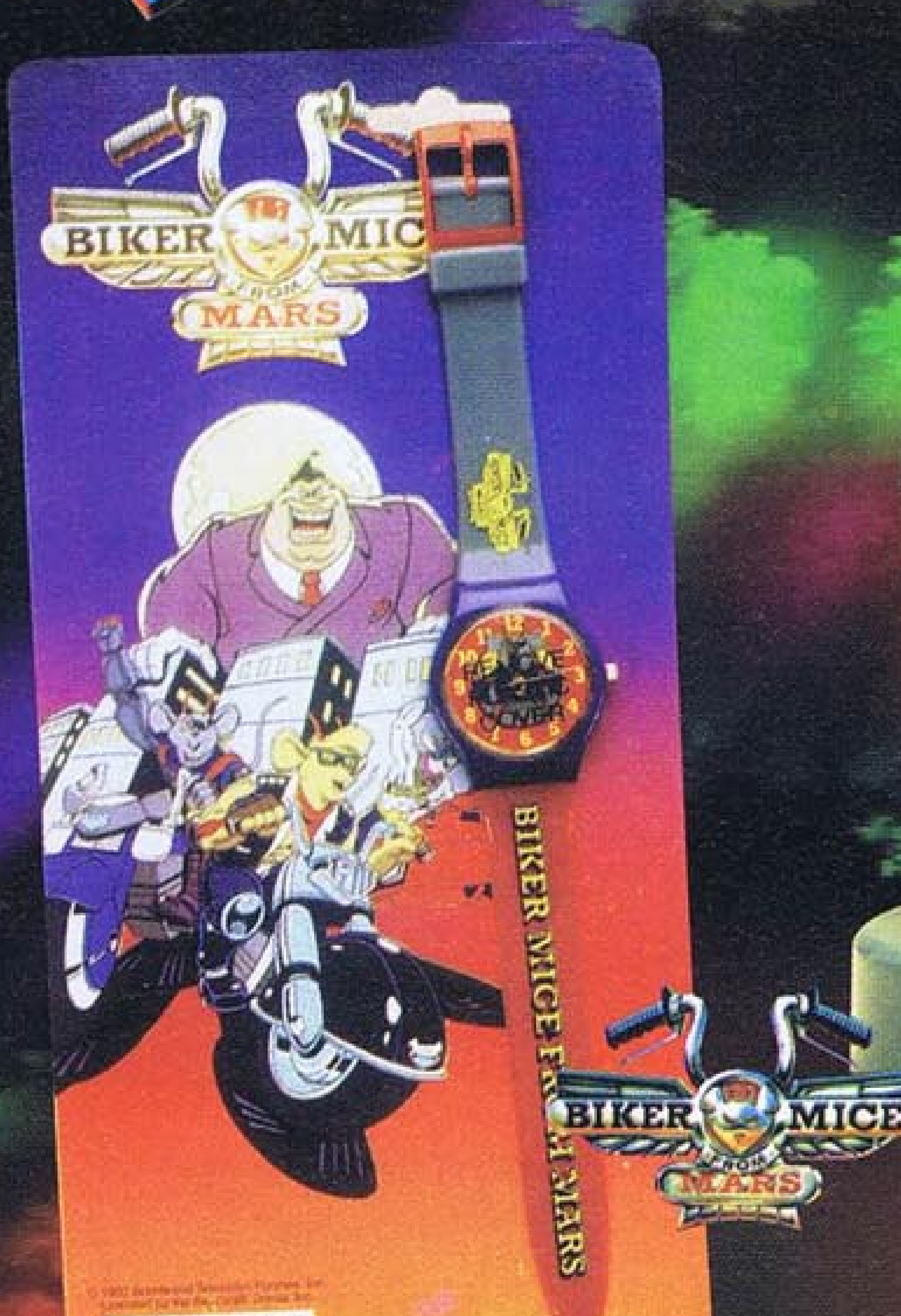
P.V.P. 2.800

Reloj de pared



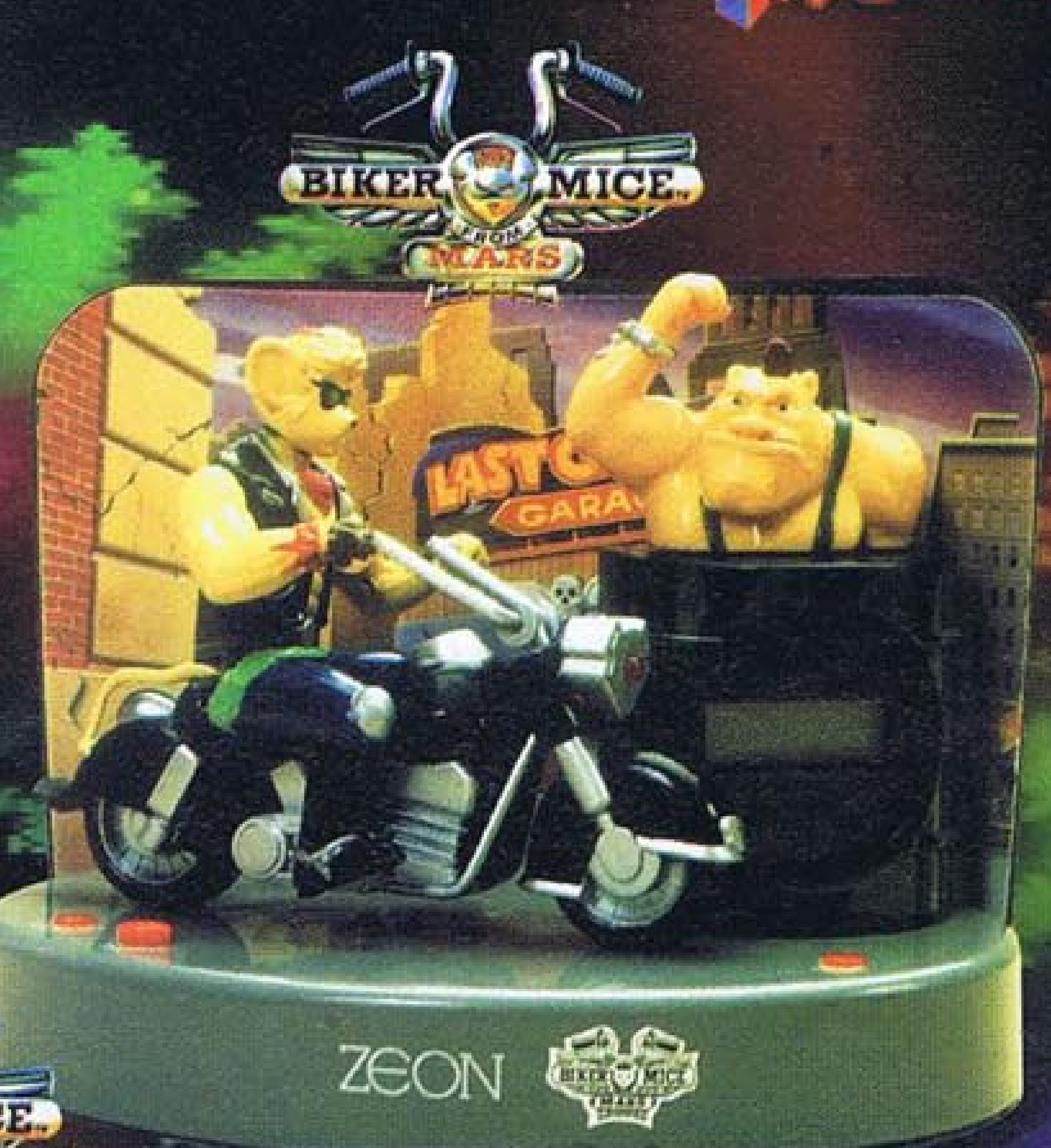
P.V.P. 2.800

Reloj de pared



P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)



P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante.
Al conectarse el despertador se oye:
"Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"





P.V.P. 5.900

Reloj despertador. Baby Simba se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.



P.V.P. 3.400

Reloj despertador.





P.V.P. 2.100

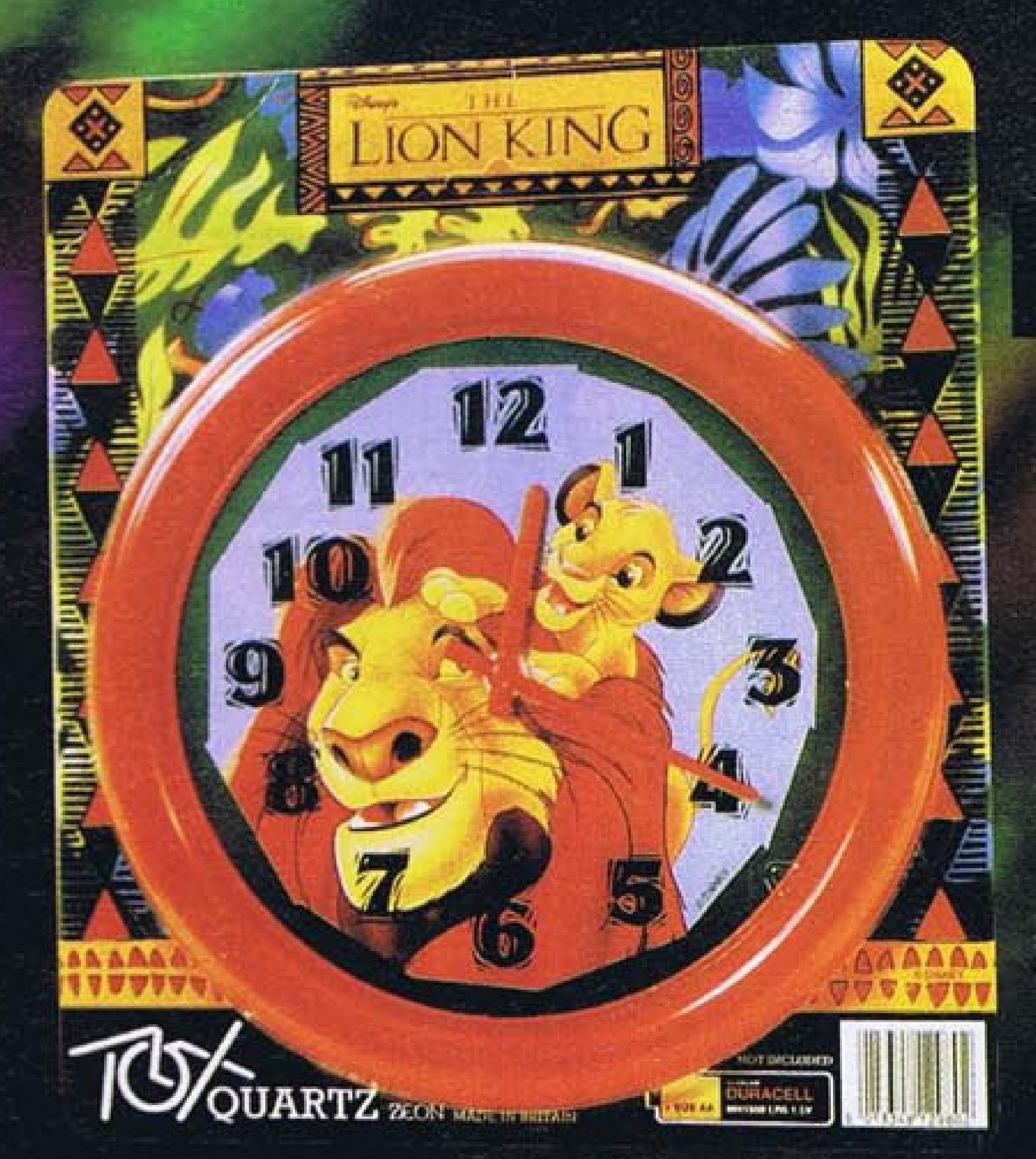
Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)

THE LION KING
WATCH
5 FUNCTION QUARTZ WATCH
ZEON QUARTZ

THE LION KING

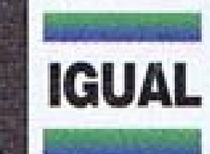
P.V.P. 2.800

Reloj de pared





N.E.S.

1	**Super Mario 3** *Nintendo • Plataformas*	
2	**Los Pitufos** *Infogrames • Plataformas*	
3	**Chip´n Dale 2** *Capcom • Plataformas*	
4	**Jimmy Connors** *Ubi Soft • Juego de Tenis*	
5	**Tiny Toon** *Konami • Plataformas*	
6	**Jungle Book** *Virgin • Plataformas*	
7	**Megaman 4** *Capcom • Plataformas*	
8	**Kirby´s Adventure** *Nintendo • Arcade*	
9	**Asterix** *Infogrames • Plataformas*	
10	**Battletoads** *Tradewest (Rare) • Arcade*	

Game Boy

1	**Wario Land** *Nintendo • Plataformas*	
2	**Monster Max** *Titus • Aventura*	
3	**Megaman III** *Nintendo/Capcom • Plataformas*	
4	**Donkey Kong** *Nintendo • Plataformas*	
5	**Legend of Zelda** *Nintendo • Aventura*	
6	**Los Pitufos** *Infogrames • Plataformas*	
7	**Ducktales 2** *Nintendo/Capcom • Plataformas*	
8	**Soccer** *Nintendo/Elite • Fútbol*	
9	**Kirby´s Pinball Land** *Nintendo • Pinball*	
10	**Jungle Book** *Virgin • Arcade*	

CURIOSIDADES

• **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** Los 8 bits están de enhorabuena este mes. A un Monster Max radiante se le une un Chip y Chop en segunda parte que sube al podio con descaro.

• **EL SUBIDÓN:** Secret of Mana continúa en línea ascendente mientras Power Drive, pasito a pasito, sube lo suyo.

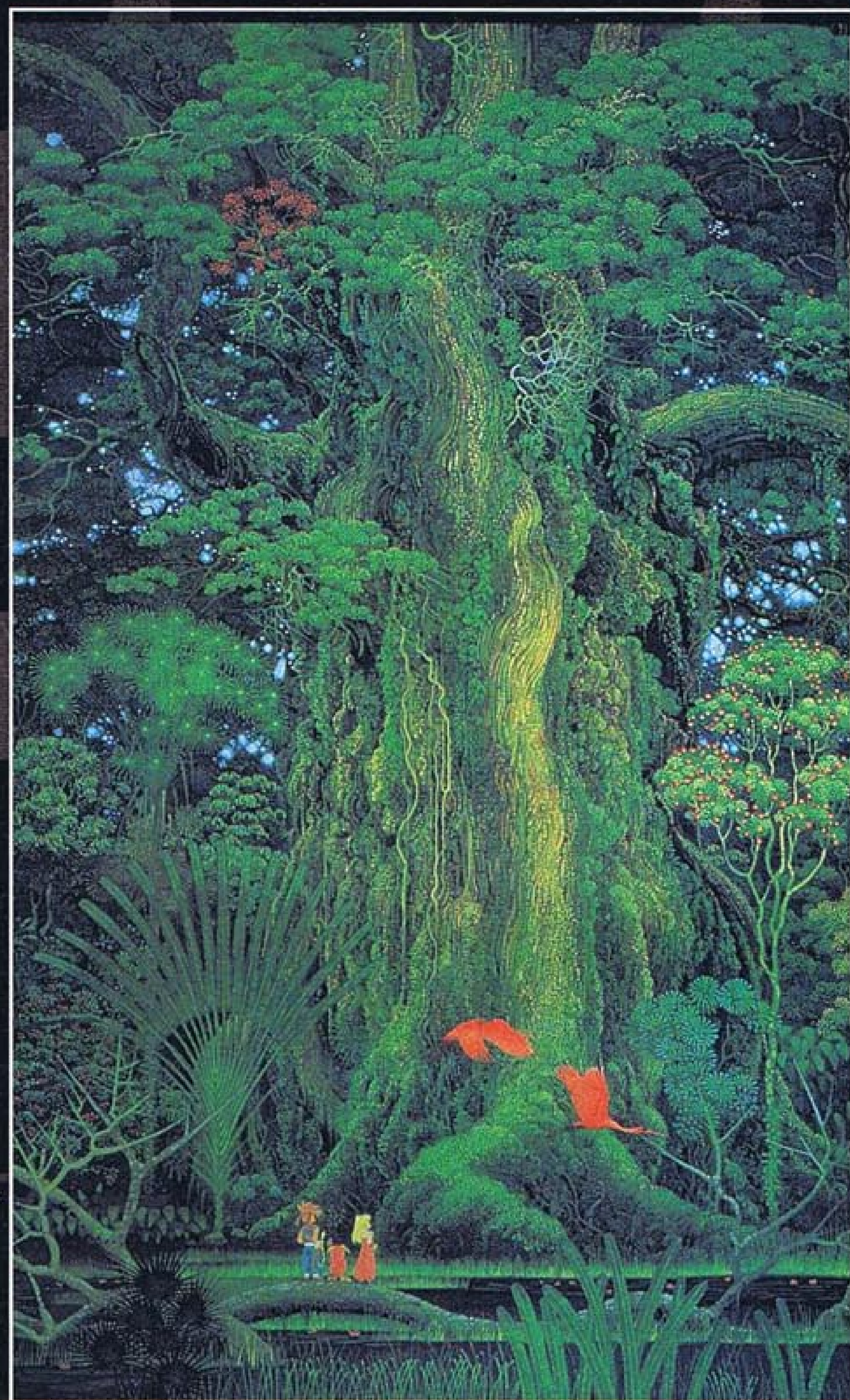
• **LA PROMESA:** Dos cartuchos de diferente espíritu. Uno se llama Wario Blast y saldrá en breve para Game Boy. El otro es Stargate y promete abrir la puerta... a la imaginación.

• **EL MEDIOCRE:** Esperábamos un poco más de la gente de Interplay con su Robocop frente a Terminator.

• **EL REY DEL NÚMERO 1:** Donkey Kong Country, indiscutible.

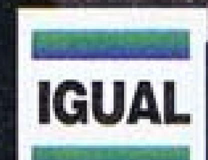
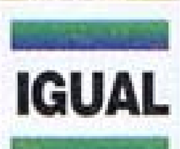
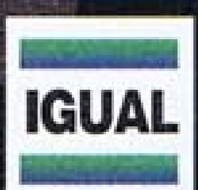
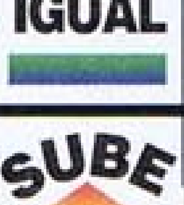
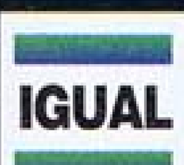
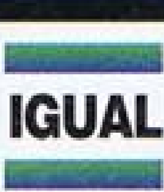
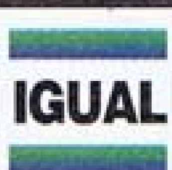
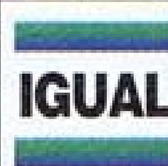
• **EL MÁS BUSCADO:** Se empieza por Comanche y se termina por FX Fighter o Kirby´s Avalanche.



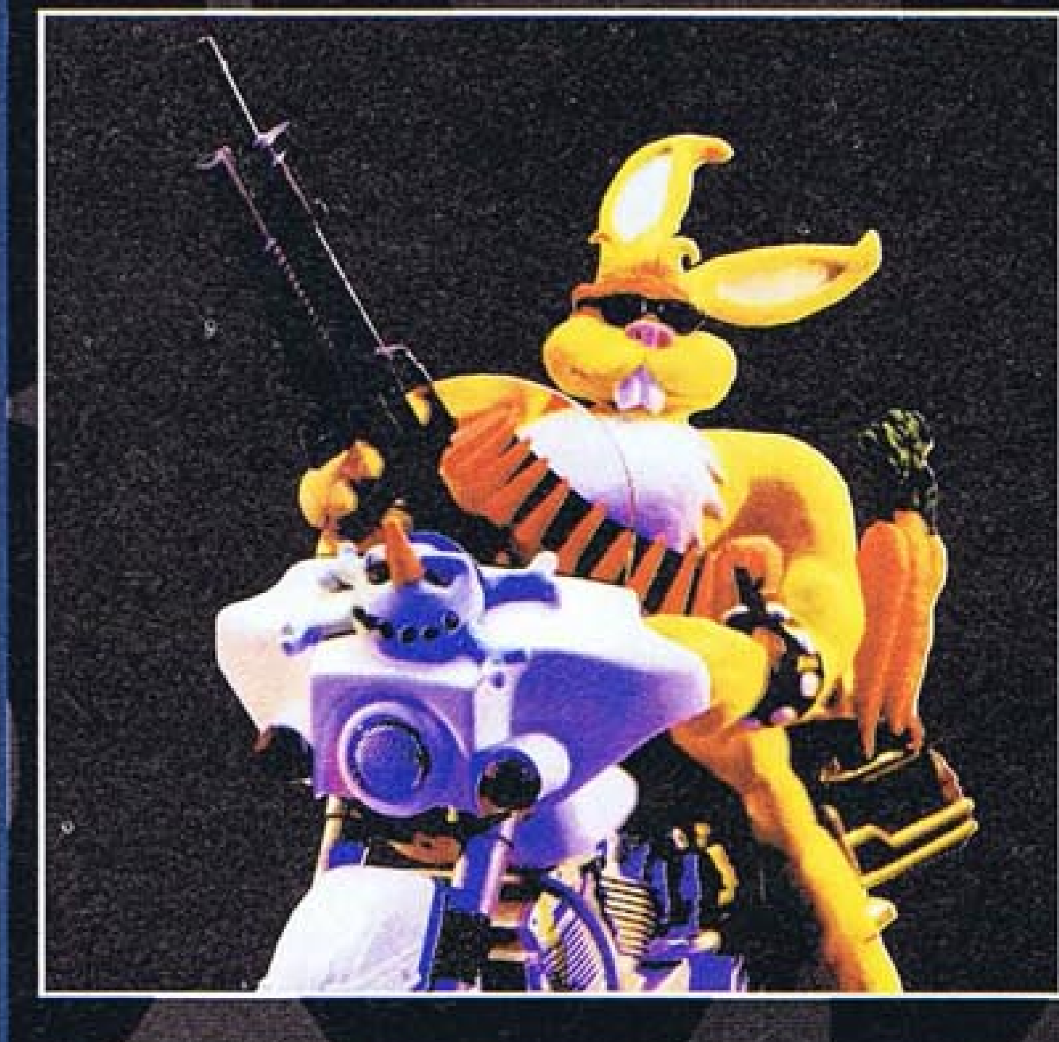


EL PULSO

Super Nintendo

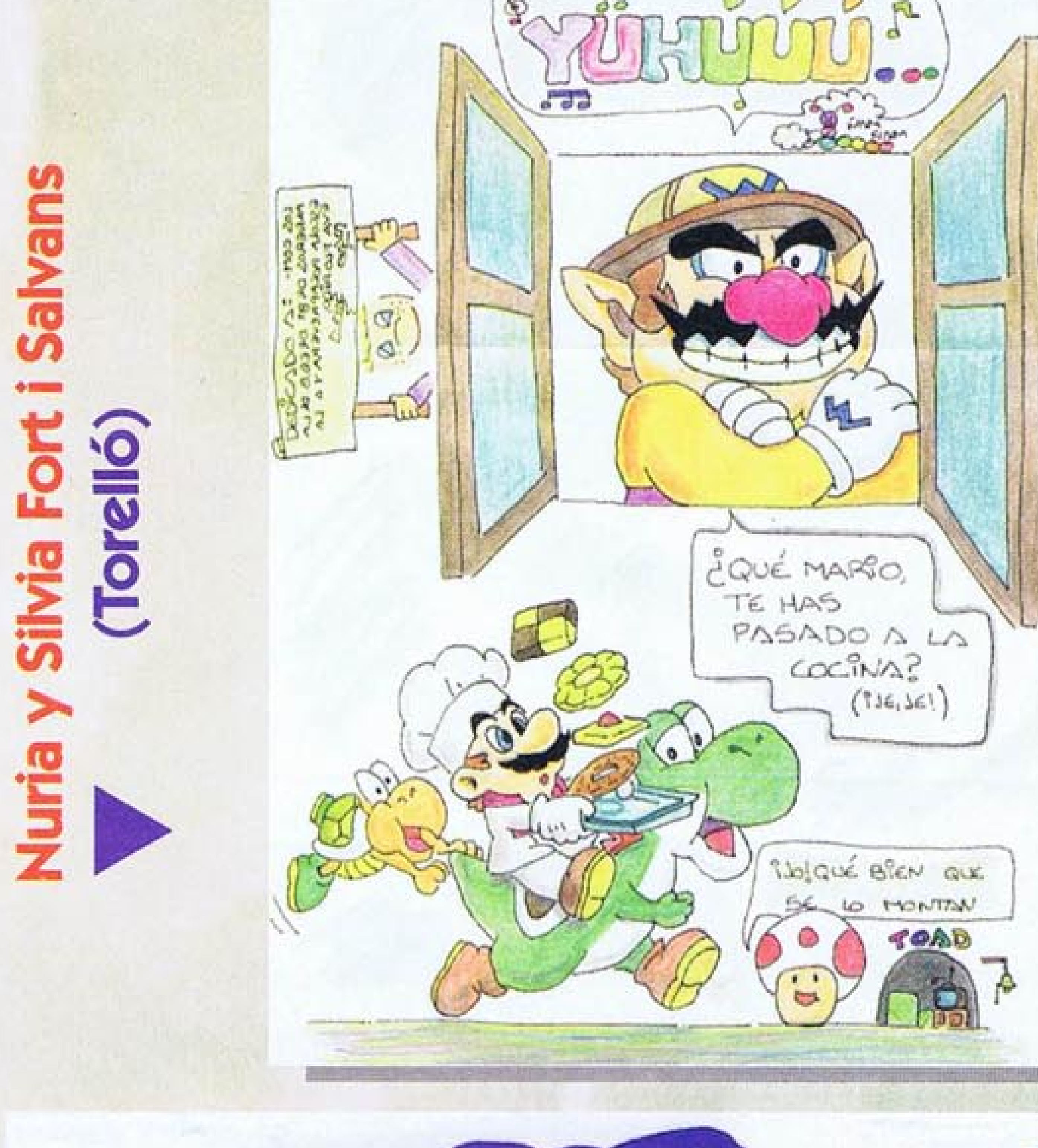
1	**Donkey Kong Country** *Nintendo • Plataformas*	 IGUAL
2	**Earthworm Jim** *Virgin • Plataformas*	 IGUAL
3	**El Rey León** *Virgin • Plataformas*	 IGUAL
4	**Super Street Fighter II** *Nintendo / Capcom • Lucha*	 IGUAL
5	**Secret of Mana** *Nintendo / Squaresoft • RPG*	 SUBE
6	**Mortal Kombat II** *Acclaim • Lucha*	 BAJA
7	**Super Metroid** *Nintendo • Aventura*	 IGUAL
8	**Stunt Race FX** *Nintendo • Crazy Racing*	 SUBE
9	**Mickey Mania** *Sony • Plataformas*	 BAJA
10	**Indiana Jones** *JVC • Aventura*	 IGUAL
11	**Pitfall The Mayan...** *Activision • Aventura*	 IGUAL
12	**Return of the Jedi** *JVC • Plataformas Galácticas*	 IGUAL
13	**Power Drive** *US Gold • Rally*	 SUBE
14	**Samurai Shodown** *Takara • Lucha*	 BAJA
15	**Vortex** *Sony • Arcade FX*	 IGUAL
16	**Sparkster** *Konami • Plataformas*	 IGUAL
17	**Clayfighter 2** *Interplay • Lucha*	 NUEVA ENTRADA
18	**Jurassic Park 2** *Ocean / Sony • Arcade*	 IGUAL
19	**Street Racer** *Ubi • Arcade de coches*	 BAJA
20	**Megaman X** *Nintendo • Plataformas*	 BAJA





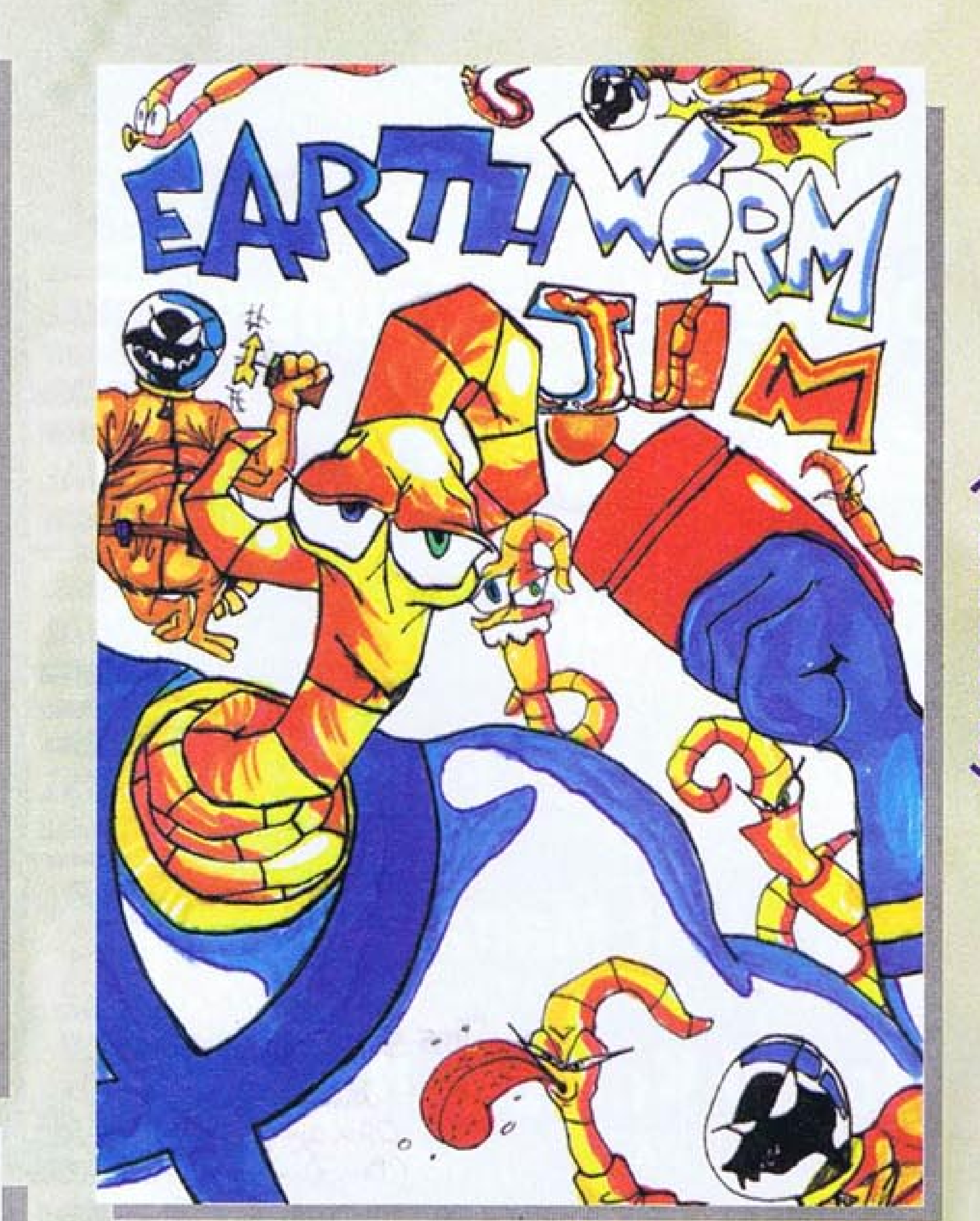
No deja de resultar curioso que el Pulso se mueva este mes por los derroteros del 8bit portátil. Pero como ya avanzamos en el último número, los reyes han descargado mercancías y las distribuidoras sólo esperan balances y cuentas fin de año fiscal. Monster Max (GB) y Chip´n Dale 2 (NES) no sólo han entrado con ganas en este equilibrio de fuerzas, sino que además se han situado en los primeros lugares de sus categorías. Ahí es nada. Y mientras, a la chita callando, tan sólo Clayfighter 2 se estira un pelín en los 16 bits de marras. ¿Quién ha pillado la gripe este mes? Que aunque en el CES americano se han visto muchas promesas, seguro que aún tardan meses en ver la luz por estos lares. Que nos hemos constipado, oiga.

ZONA ZERO





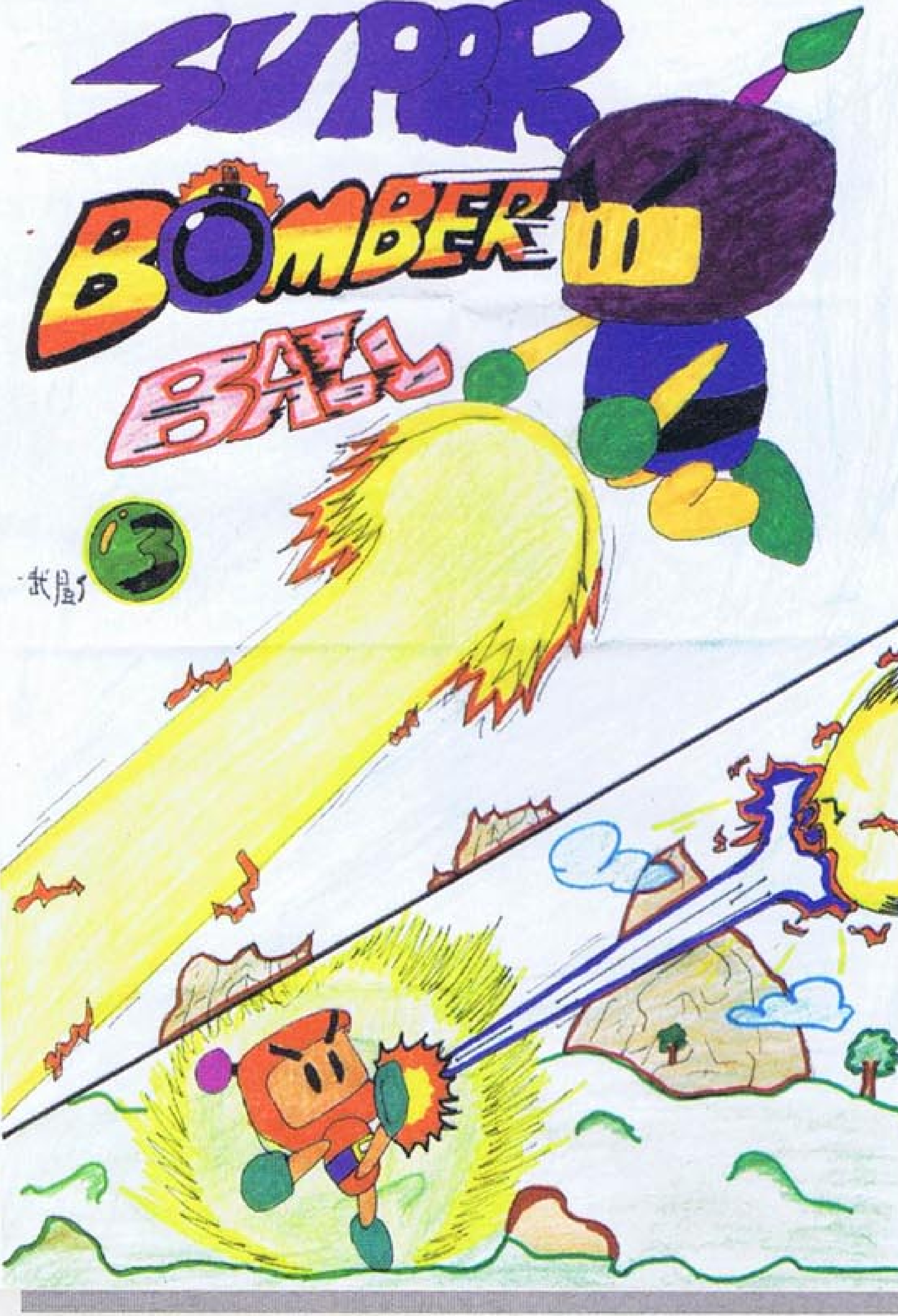
Schipper Thiys (Barcelona)





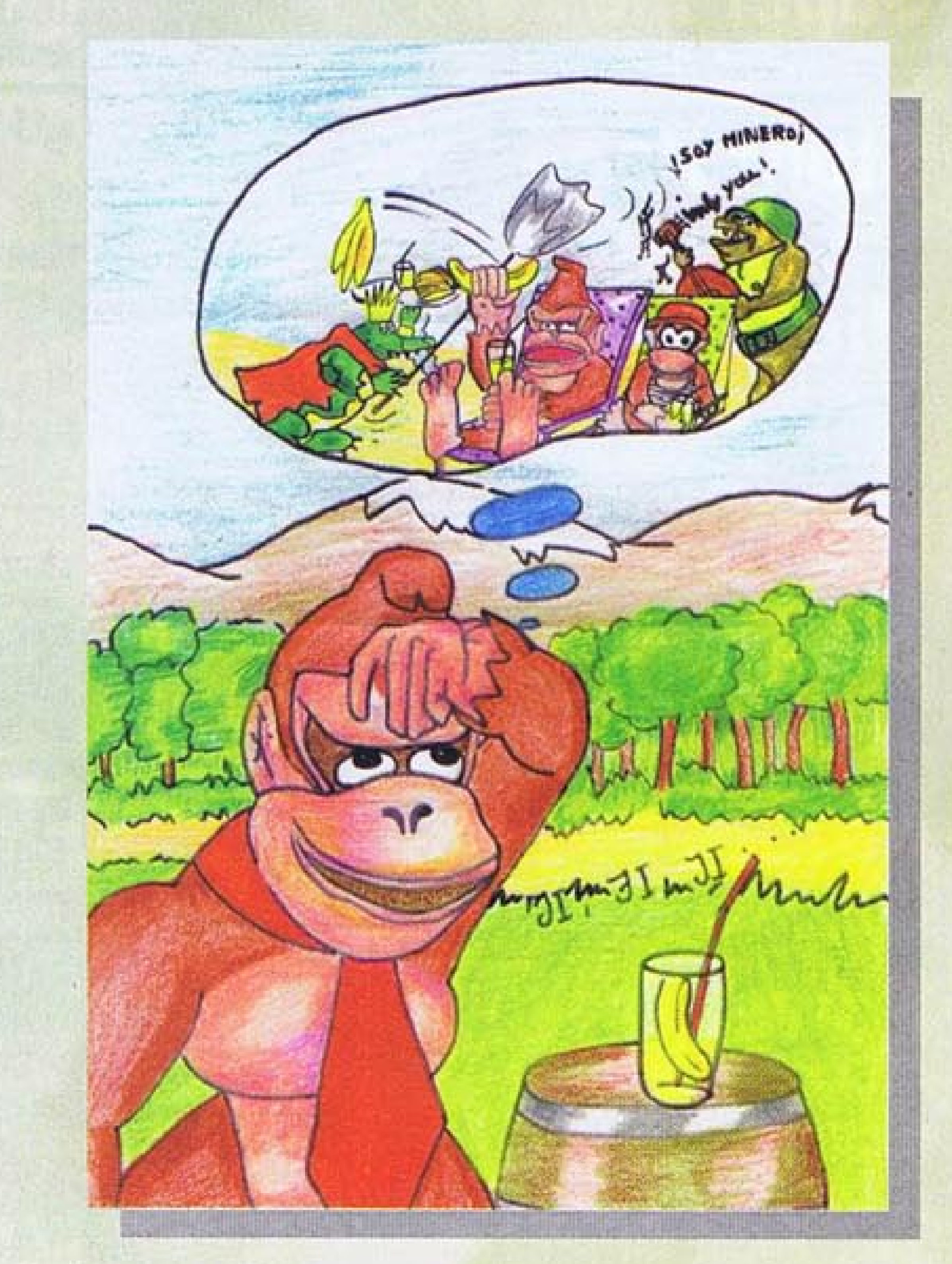
Nuria y Silvia Fort i Salvans (Torelló)

Abel Sánchez Caro (Mataró)





Samuel Purriños Romero (La Coruña)







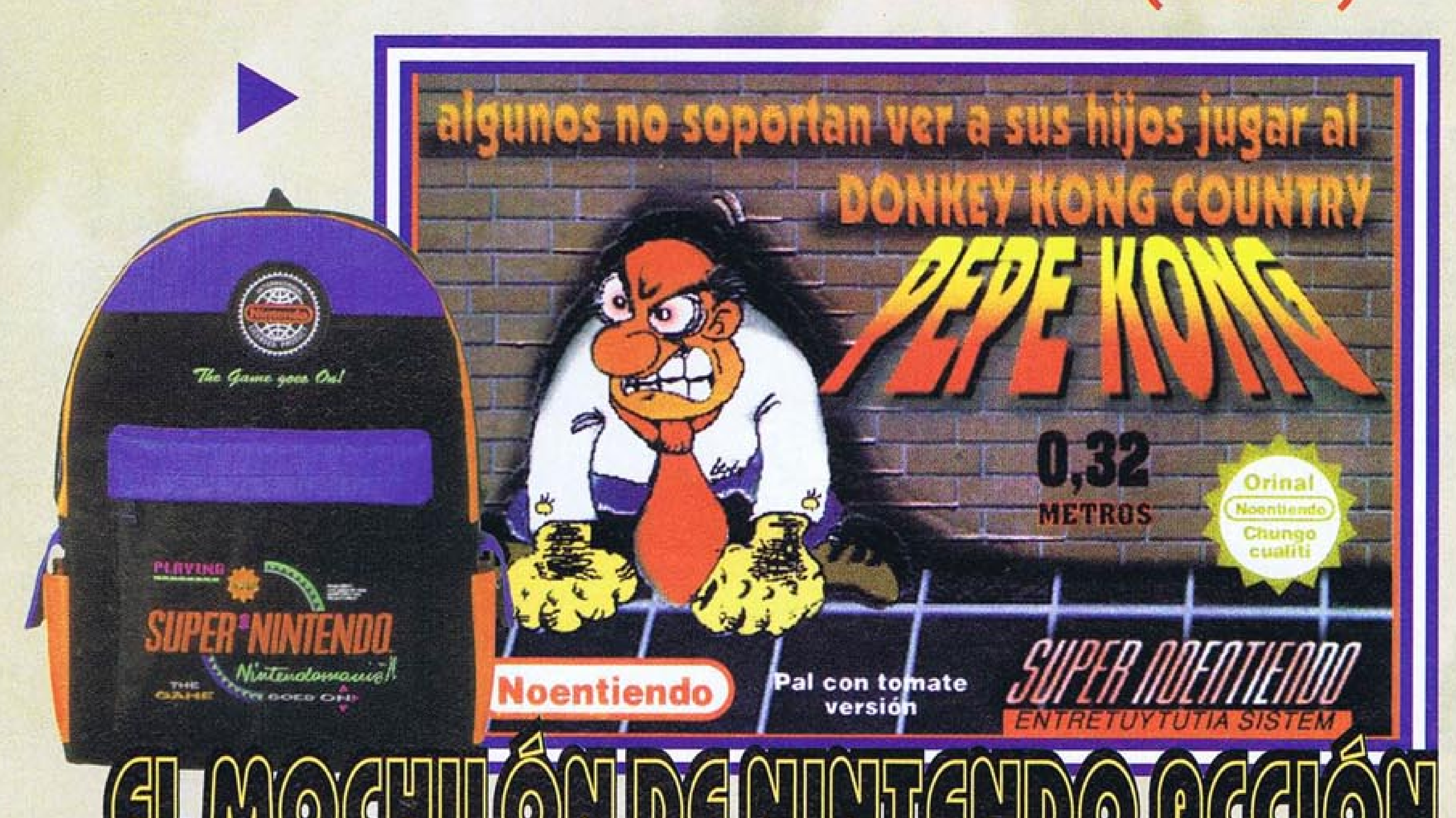
Francisco Sánchez Moreno (Alicante)



Martín Louveiro (La Coruña)



Juan Manuel González Soler (Elche)

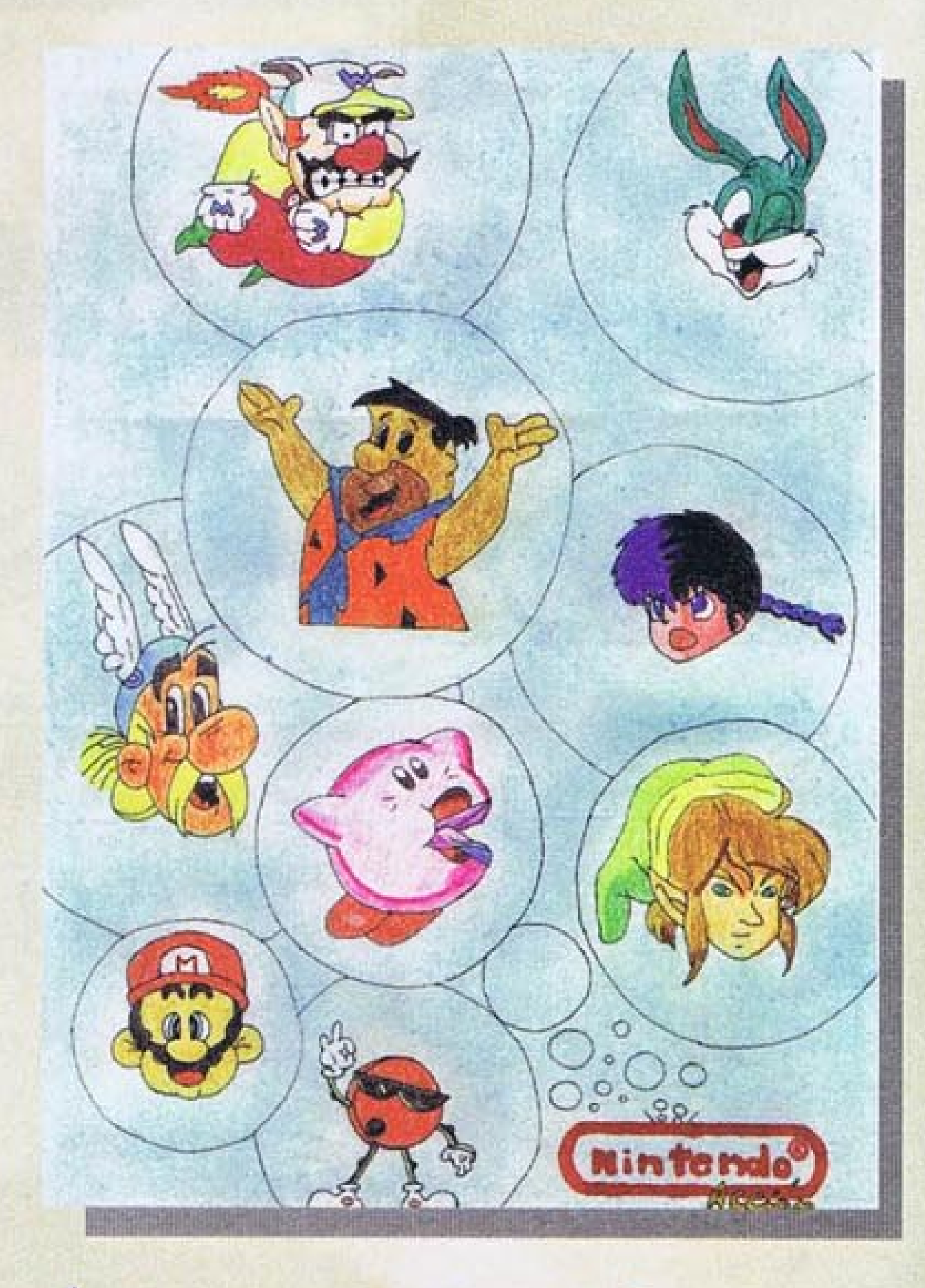


EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN

Juan Manuel tendrá que compartir la mochila con su padre, Vicente Gómez, que se encargó de retocar la idea original de su hijo.

Trinidad Fernández (Córdoba)





Aurora Rodríguez (Barcelona)



Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a:
HOBBY PRESS,S.A. - "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4 - 28700 S.S. de los Reyes (MADRID).
Indicando en una esquina del sobre: ZONA ZERO

RECORD Manía

ALADDIN



Joan Caba Alguersuari (Castellar del Vallés)

Fantástica la hazaña, pero un pelín tardía. Dinos en serio qué clase de trucos has utilizado para acabar con el malvado Jaffar. ¿O no has usado ninguno?

S.S.F. II TURBO

YOU HAVE MASTERED RYU!!



ANÓNIMO (Madrid)

Estimado colega: Nos encantaría publicar tu nombre en letras bien grandes. Y encima regalarte un llavero, pero si no nos dicen cómo te llamas, mal vamos.

EMPIRE STRIKES BACK



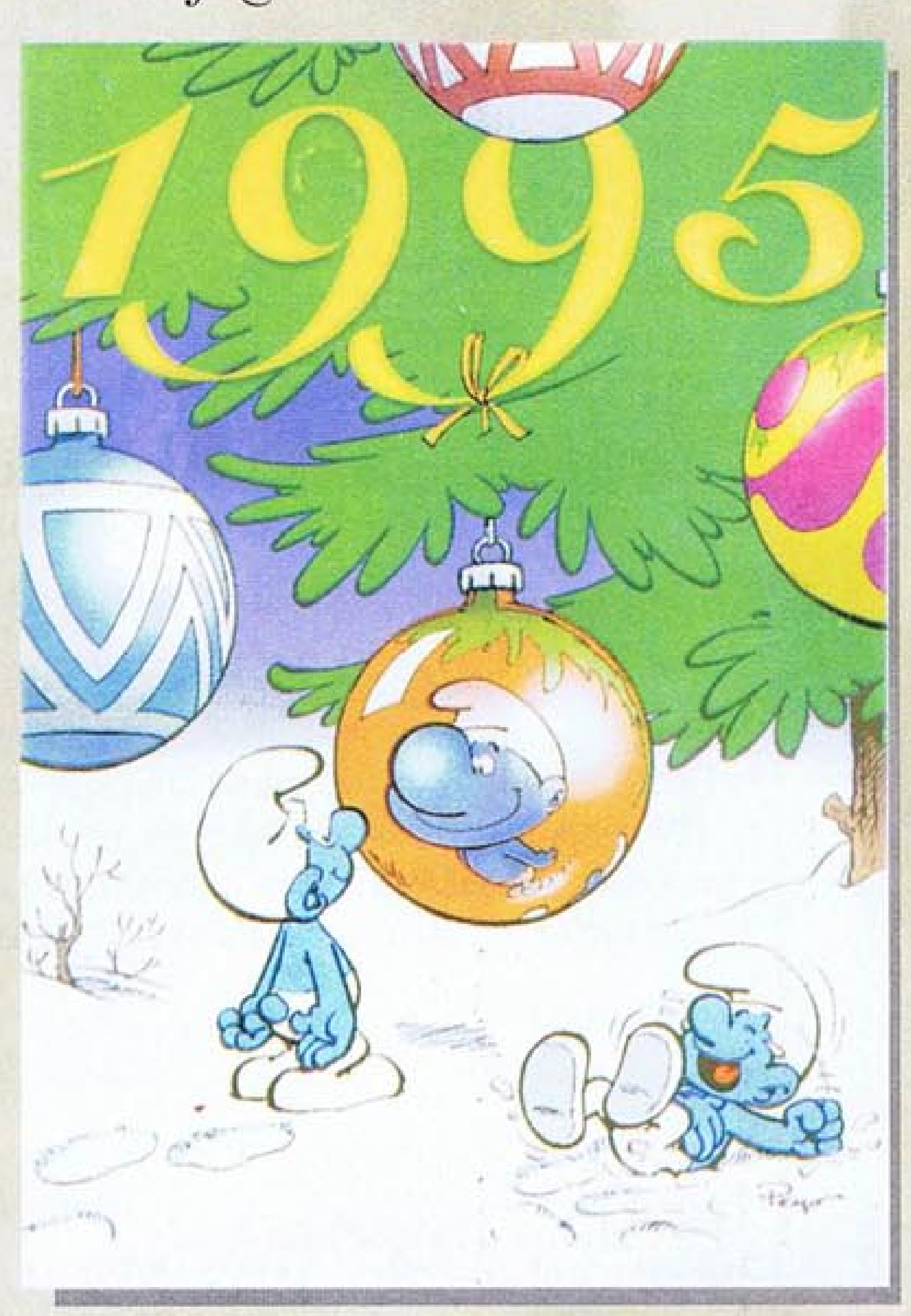
Alberto Rodríguez (Valencia)

Ahora que ya eres todo un caballero Jedi, ¿qué te parecería intentar la última aventura de la trilogía made in JVC?

ZONA ZERO

A veces llegan Christmas...

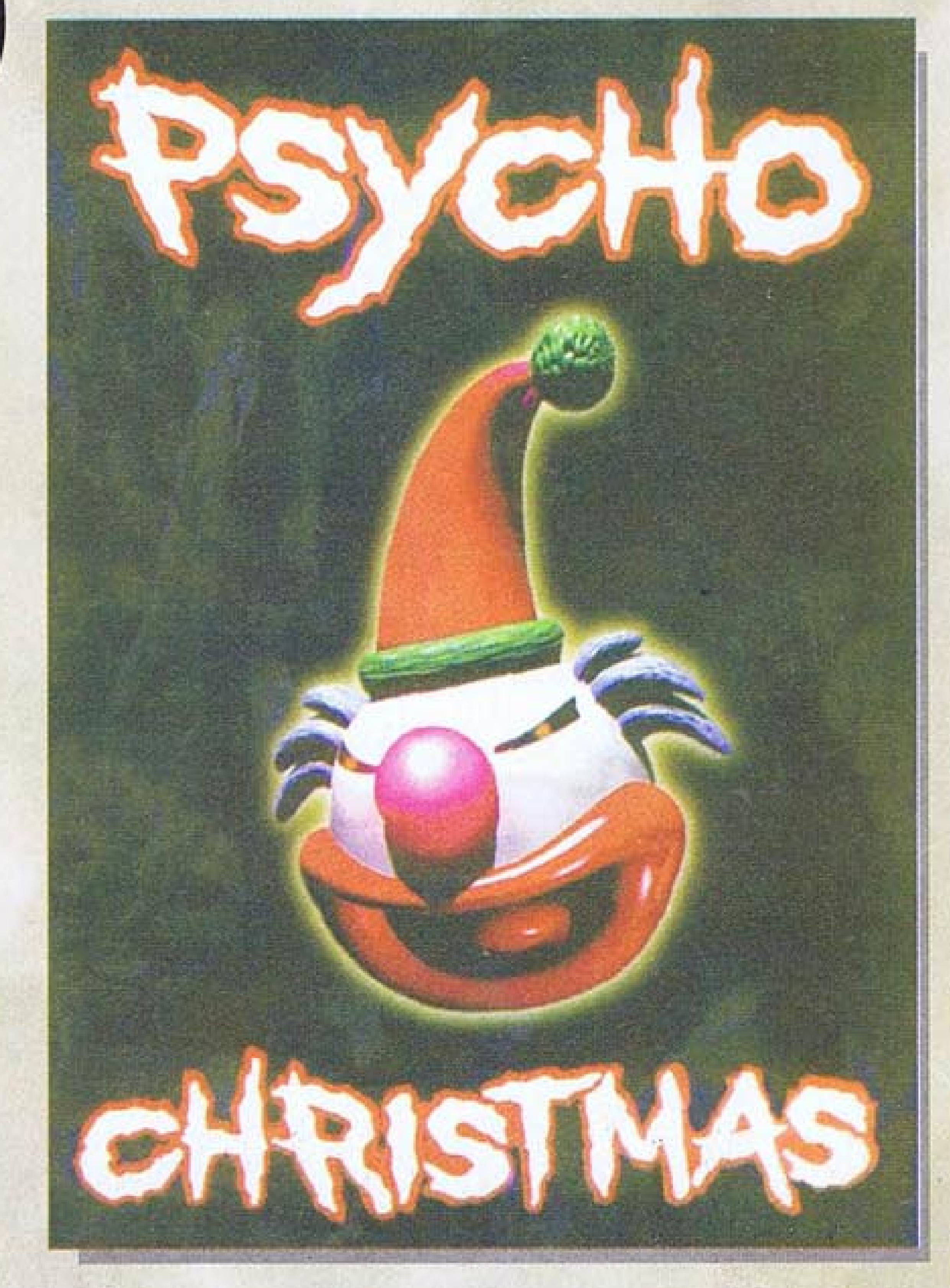
Pitufantes
Infogrames Entertainment





Muy monos
Nintendo España

Siniestros
Codemasters





Cinematográficos
PolyGram Video

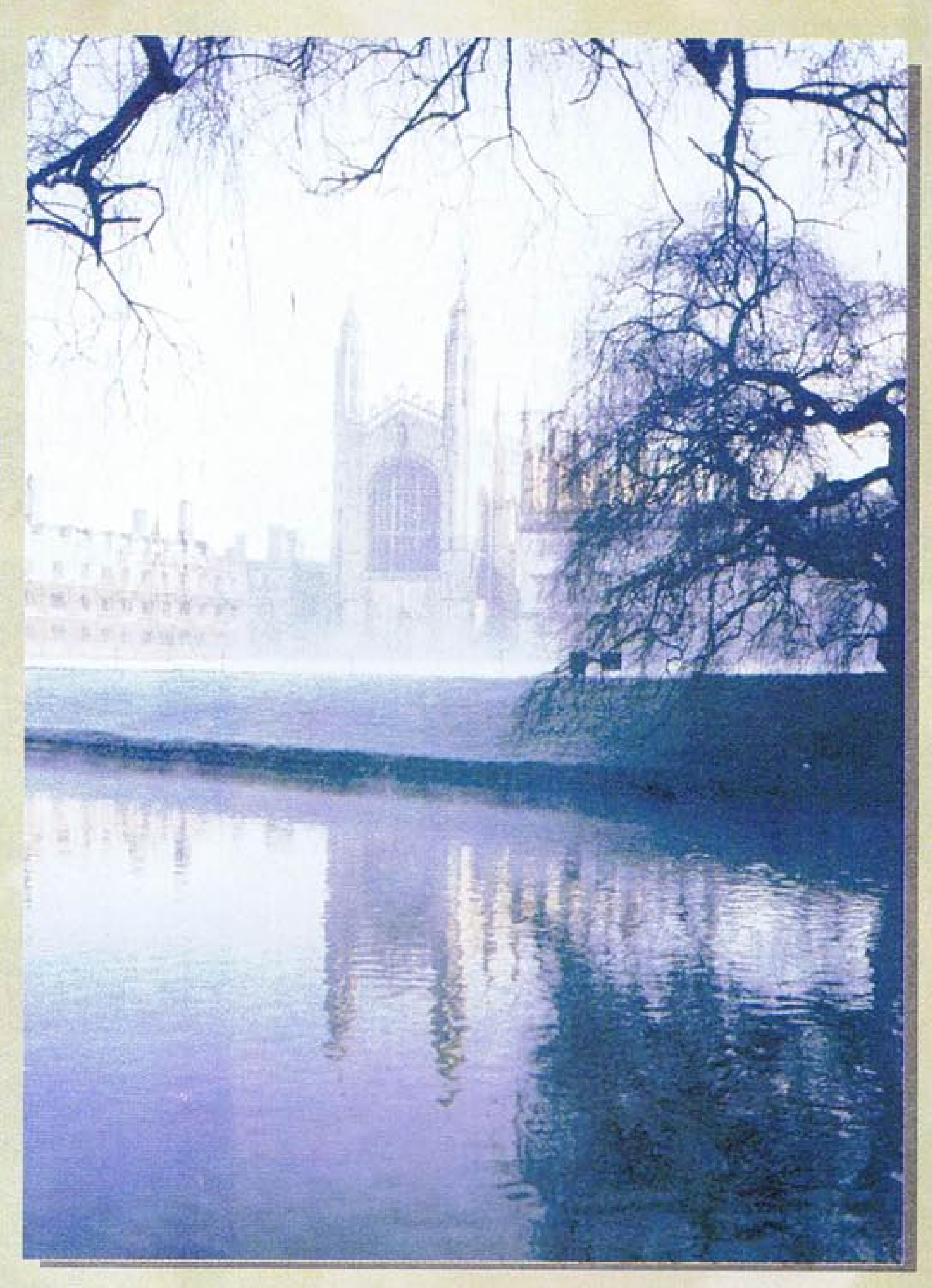


De Postguerra
Electronic Arts



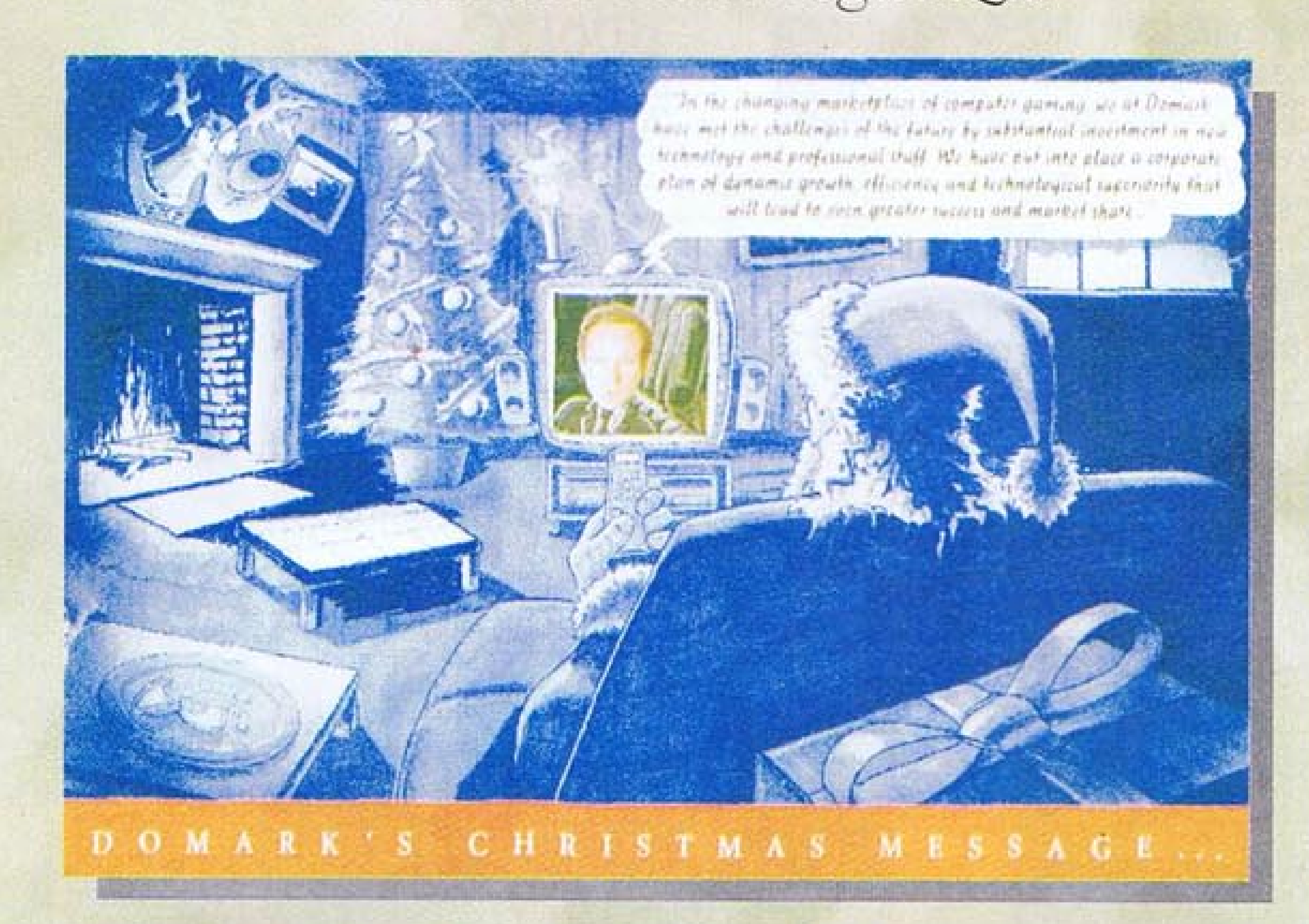
Folclóricos

Suncom Technologies Ltd.



Fotográficos

Millennium Interactive





Artísticos

Francisco Granado Veiga (Lugo)

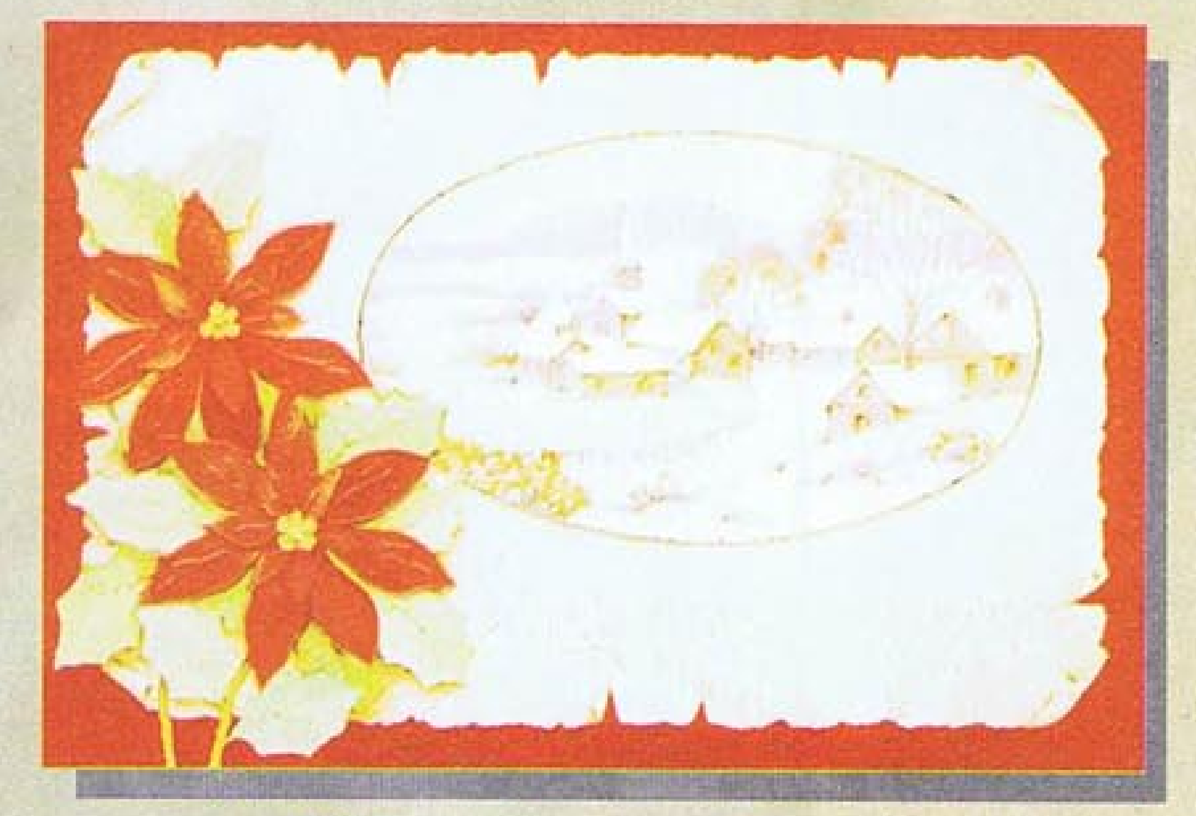


Desplegables

Domark Interactive

Tradicionales

Columbia Tristar Home Video





Frondosos

Sunsoft

Nota de la redacción: Este mes hemos sustituido vuestras tradicionales cartas por los Crhistmas más vistosos que han felicitado la Navidad a esta revista a todos vosotros. Esperamos que el "cambio" os guste.

en clave Nintendo

¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



¿Cómo hacerse con ellos?

Estos **atomicos guantes marca Nintendo Acción** pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Tan sólo tienes que **enviarnos un truco** -o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Antes, eso sí, un requisito: el **truco debe ser original y, claro, funcionar.** Pues bien, ya teneis el trucazo del siglo, entonces cogéis un sobrecito, y escribís la siguiente dirección:

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4
28700 S. S. de los Reyes -Madrid-

Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que ademas os regalaremos unos **estupendos guantes Nintenderos**.

DONKEY KONG COUNTRY
SUPER NINTENDO

Para rellenar vuestro marcador de vidas

A estas alturas, casi todos sabéis ya que **pausando el juego y presionando el botón Select** podéis salir de los niveles que hayáis completado con anterioridad. Sin embargo, David Bernal Gil nos ha demostrado su picardía consolera aplicando este truquillo de la siguiente forma: **entrad en Jungle**

Guía Donkey

Por Javier Abad

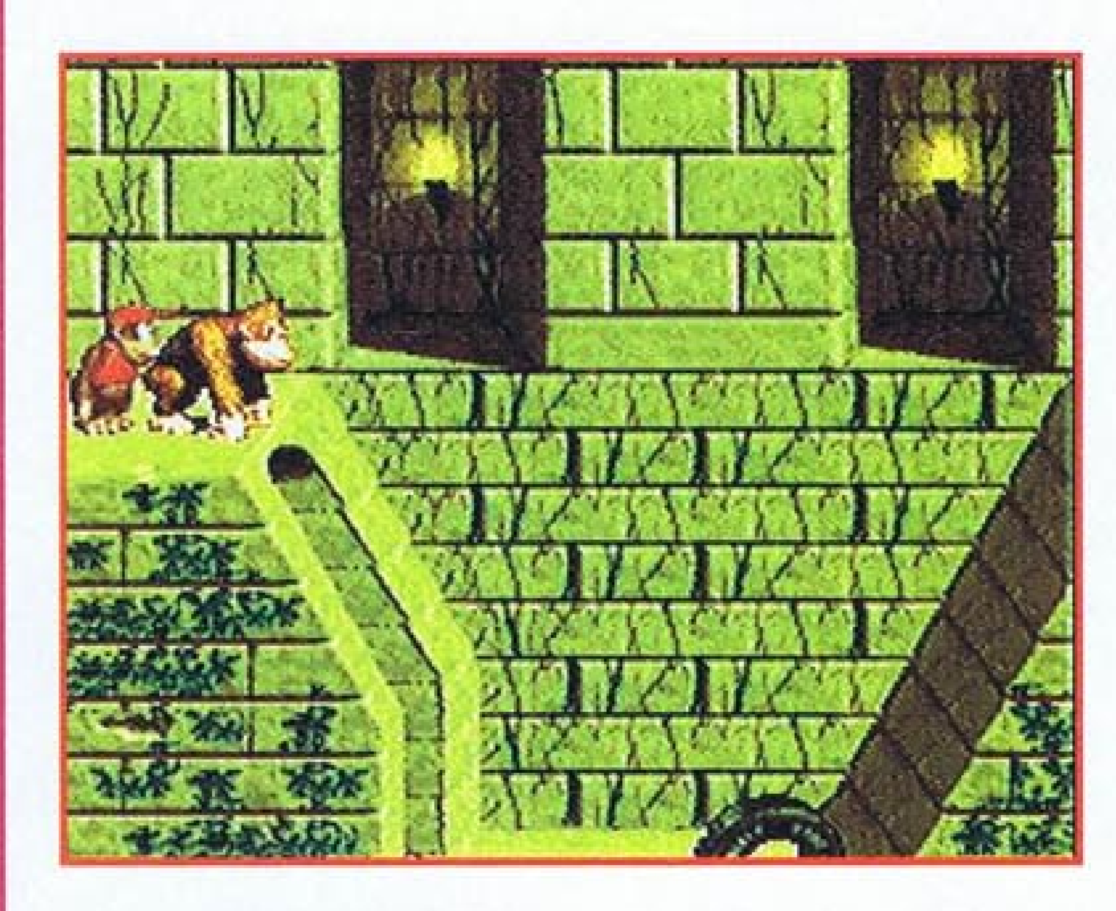
Si ardíais en deseos por conocer qué nos depararían las nuevas y más avanzadas fases de DKC, no perdáis ni un segundo porque aquí da comienzo el segundo capítulo de la guía Donkey Kong más completa de todos los tiempos.

FASE 2: Monkey Mines

Nivel 4: Millstone Mayhen

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Las **entradas siguen estando de moda**. Sobre la de **Millstone Mayhen se encuentra un barril** que os transporta directamente y sin pasar por taquilla hasta una **habitación secreta**. Hay que reocnocer que como toma de contacto no está nada mal el asunto.

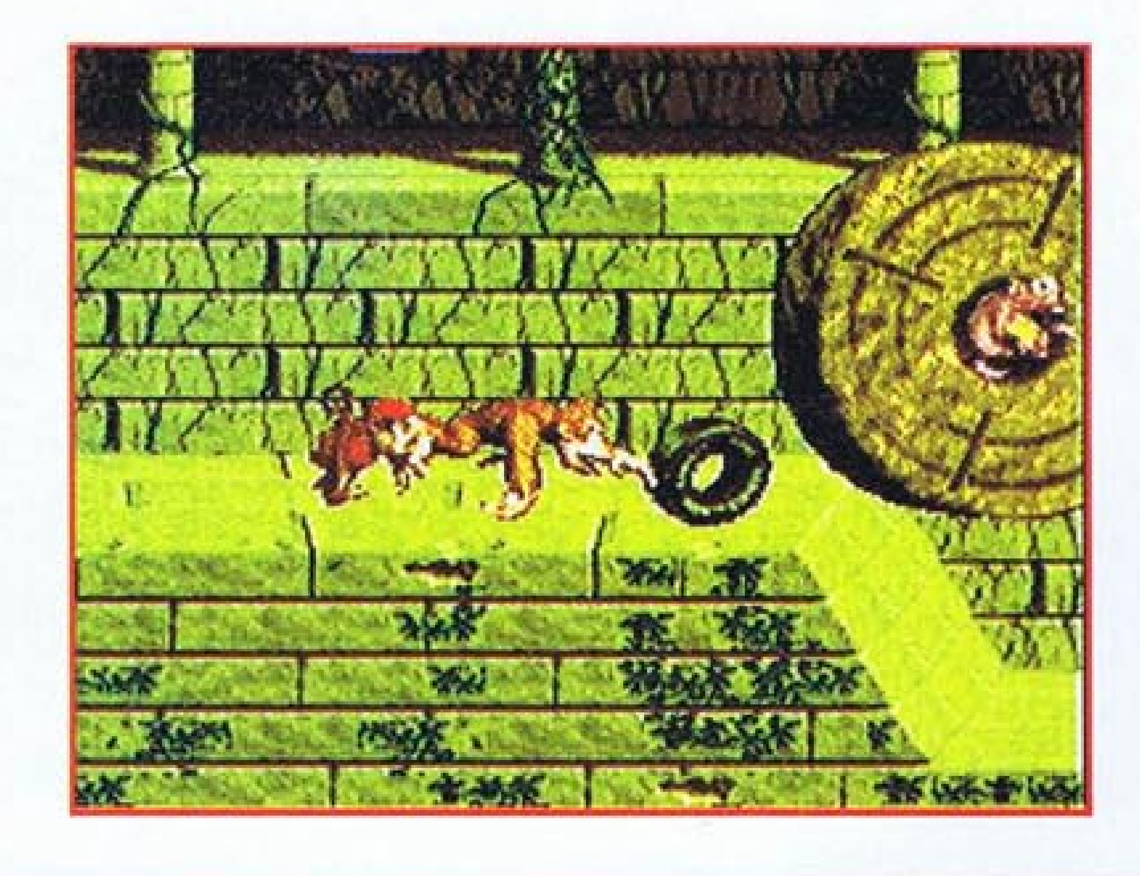






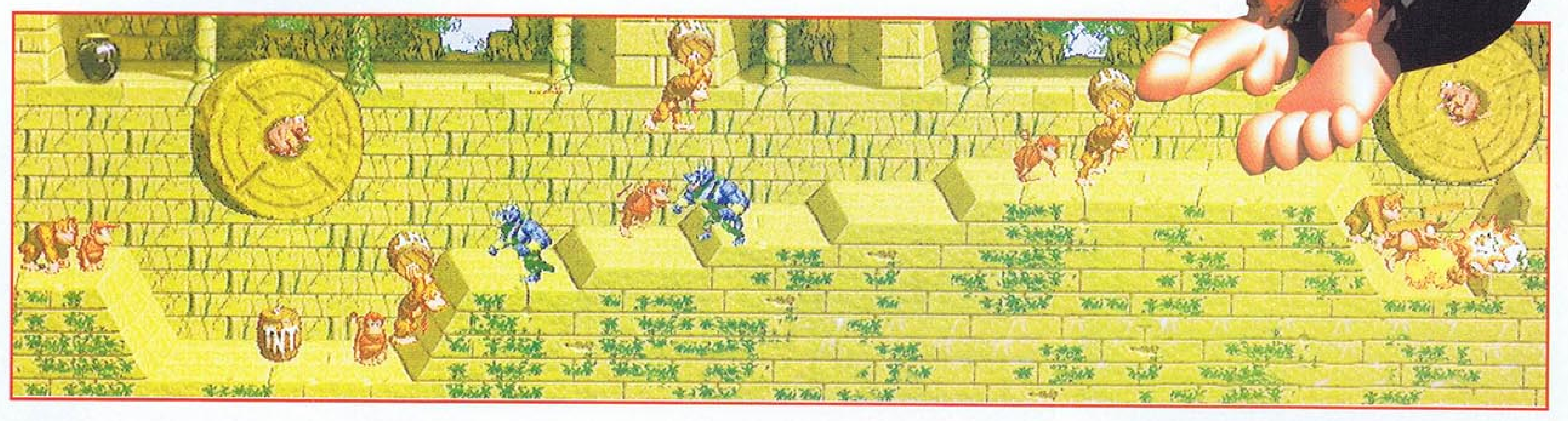
Tras salir de la 1ª habitación, dejaos **caer por el primer hueco** que encontréis. Allí espera un tonel que os impulsa hacia el cielo. Al caer, a la derecha, **sale del suelo un neumático** que debéis empujar hasta el borde de una de esas ruedas con castor dentro que está después de **coger la letra O**. Sobre esa rueda hay un barril al que llegaréis saltando en el neumático. Lleva a una habitación en la que, si completáis la palabra **RARE**, ganáis un ítem de **bonus de Enguarde**.







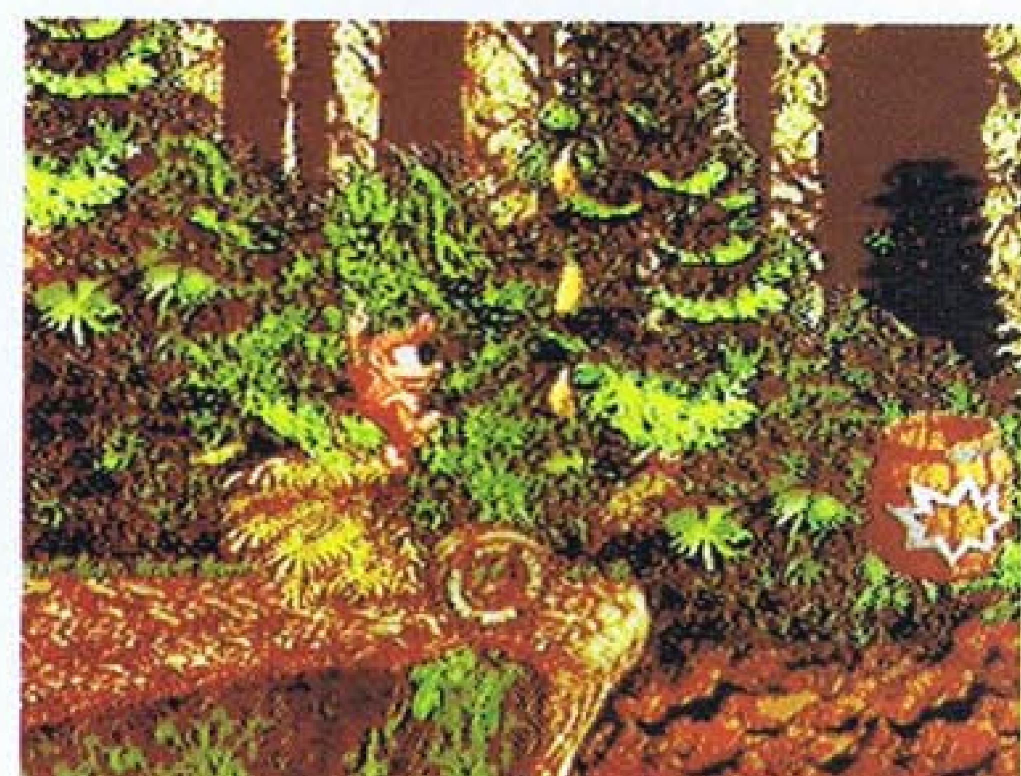
Y para terminar este nivel, una **tercera habitación**. Abrid las orejas, que allá va la forma de llegar a ella: después de salir de la anterior estancia, y debajo de la siguiente rueda con castor incorporado, se encuentra un **barril de TNT. Cogedlo** y, con cuidado de que no explote en unos enemigos que bajan (tenéis que saltarlos), **rompedlo contra la pared de debajo de la siguiente rueda**. La imagen os aclarará mucho las cosas, y os dirá también que en la habitación que habéis encontrado tenéis que **adivinar en qué tonel se para un globo verde que os regala dos vidas**.



FASE 3: Vine Valley

Nivel 1: Vulture Culture





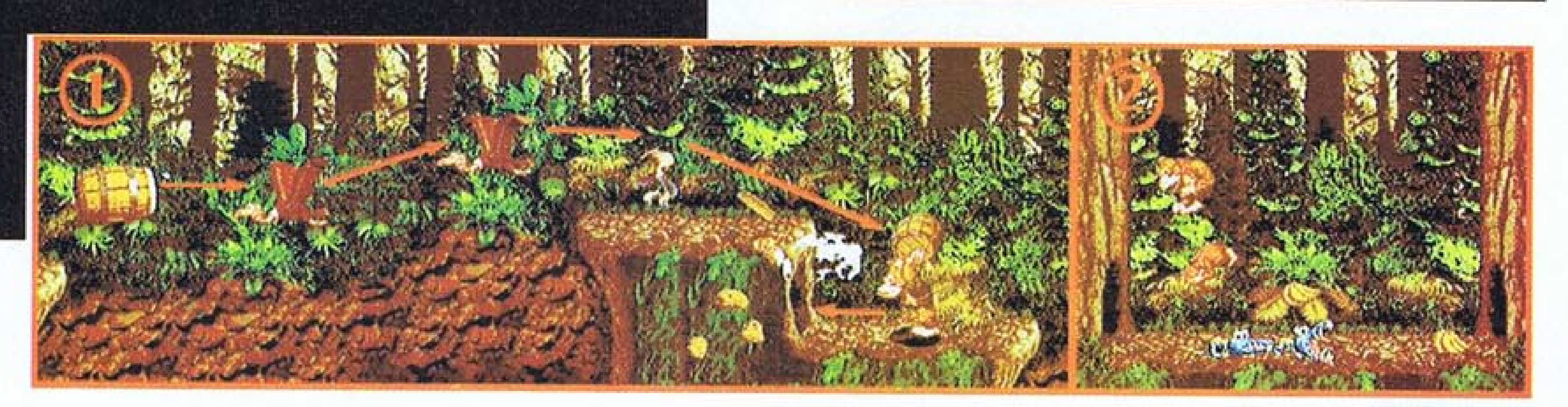
Empujad a la izquierda el neumático que usasteis para cojer la letra K hasta el lugar señalado por **3 plátanos** y saltad. Viajaréis a una habitación en la que, si conseguís la palabra **KONG**, **regalan un ítem de Expresso.**





La siguiente habitación se encuentra en el punto en que hay que **saltar sobre dos buitres consecutivos**. Hacedlo, saltad después **sobre el pequeño** que se encuentra a continuación y, acto seguido, a la derecha. Saldrá un **barril del suelo** que tendréis que **romper contra la pared** para acceder a la habitación en cuestión.

Si recorréis este nivel y no lográis **encontrar la letra K**, quizá es que os habéis olvidado de seguir estas indicaciones: cuando lleguéis al **buitre que se encuentra encima de un neumático**, saltad sobre él para eliminarle y después sobre el neumático. **Dejaos caer a la izquierda y la letra estará ya en vuestro bolsillo.**



en clave Nintendo

Hijinxs!, coged la **vida del interior de la casa de Donkey** y salid del nivel de la forma que os hemos comentado. A continuación, volved a entrar, coged de nuevo la vida y repetid la operación tantas veces como queráis. Es una buena forma de llenar vuestro marcador.

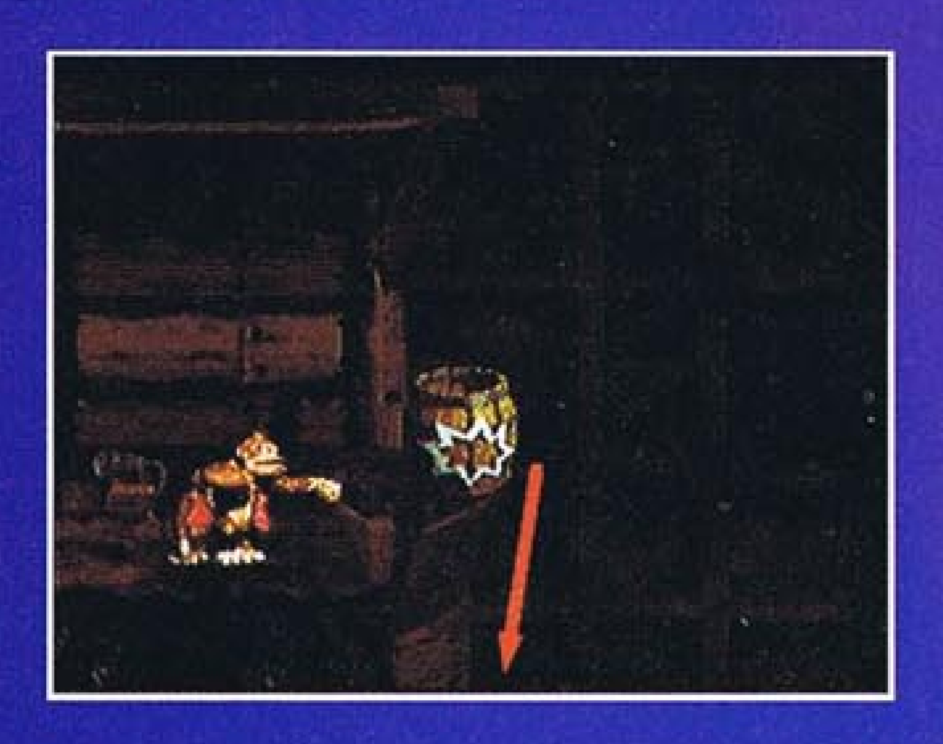
El súper salto de Diddy

*Por si a alguien no le había quedado claro, vamos a explicar la forma de **cojer las vidas de los árboles de Jungle Hijinxs!** (hay dos globos rojos y uno verde) y ese montón de ítems en apariencia inalcanzables distribuidos por el resto de niveles. Se trata de ejecutar el supersalto de Diddy Kong de la siguiente forma: situaros al **borde de la plataforma en cuestión, presionad el botón Y** para que Diddy haga su particular voltereta y, antes de que caiga al vacío, **presionad B para que salte hasta la siguiente plataforma**.*



Atravesar Mine Cart Carnaje! sin despeinarse

¡Menudo aluvión de cartas hemos recibido para recordarnos que en la primera parte de la guía DKC se nos había pasado por alto este truquillo! En vista de la avalancha, hemos tenido que escoger una al azar para que se lleve los llaveros.
*La afortunada ha sido **Bibiana Riera Planet,** y el truco es el siguiente: al comienzo del nivel, encontráis un **barril DK junto a otro que os impulsa sobre la vagoneta de turno**. Bien, pasad de los dos y dejaos caer pegaditos a la pared como os indica la flecha. Seréis **transportados casi hasta la salida del nivel**. ¿Alguna pista más que se nos haya pasado por alto?*

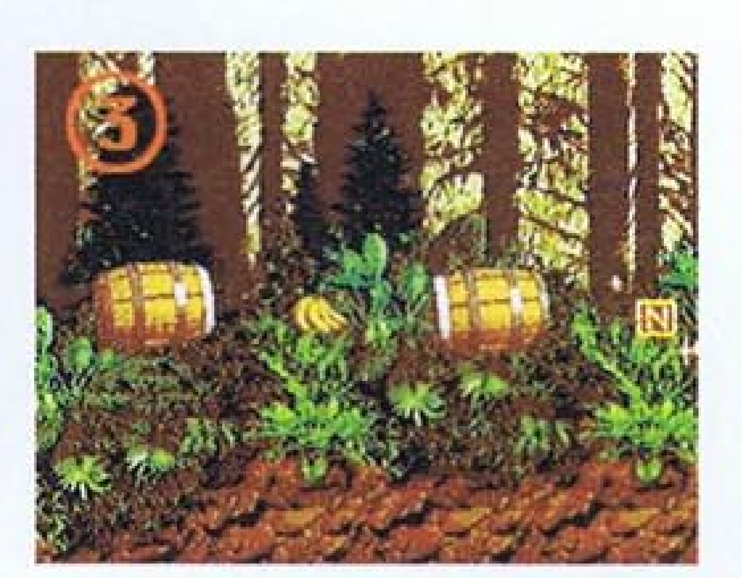




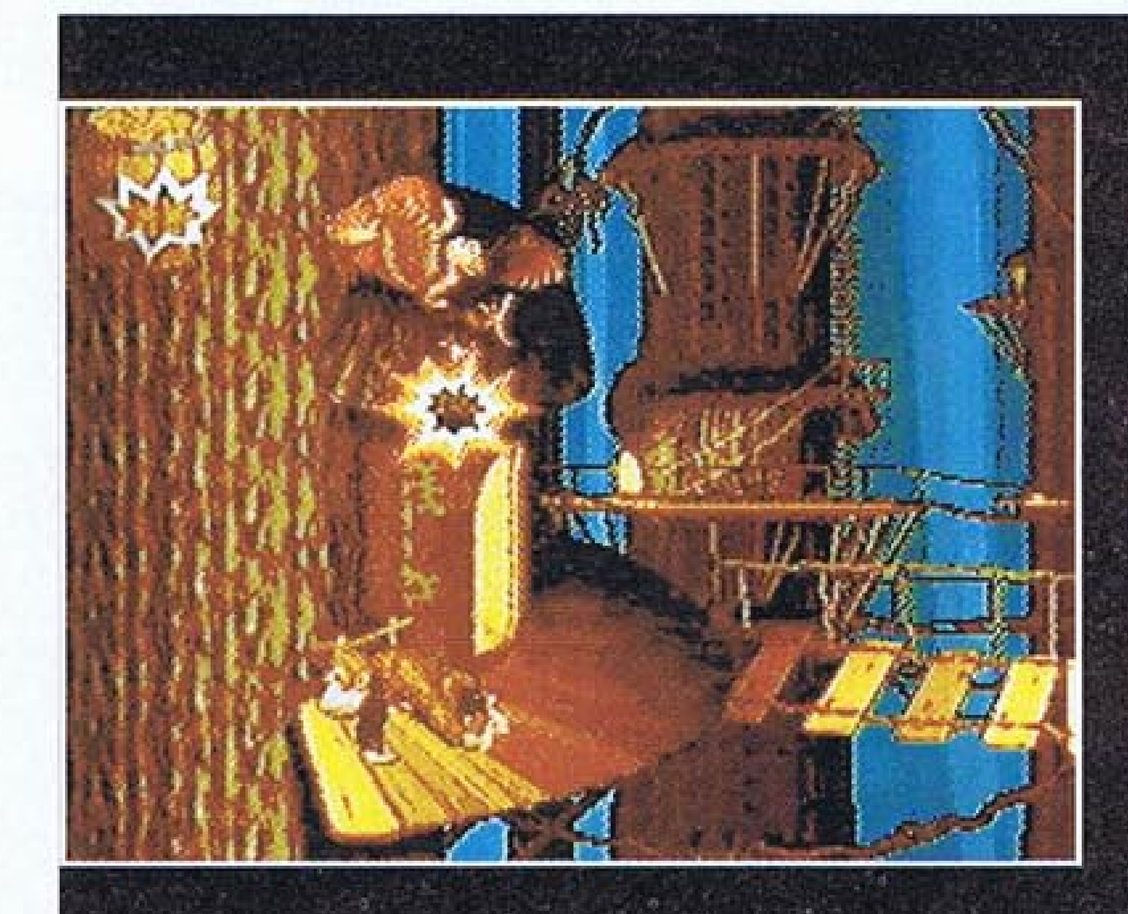
Finalmente, al atravesar la zona que os muestra esta tira, **subid, deshaceos del buitre y saltad a la izquierda** (1). Coged el barril que sale del suelo y rompedlo contra la pared del primer escalón (2). **Esa es la entrada a una fase con barriles, plátanos y la letra N.**

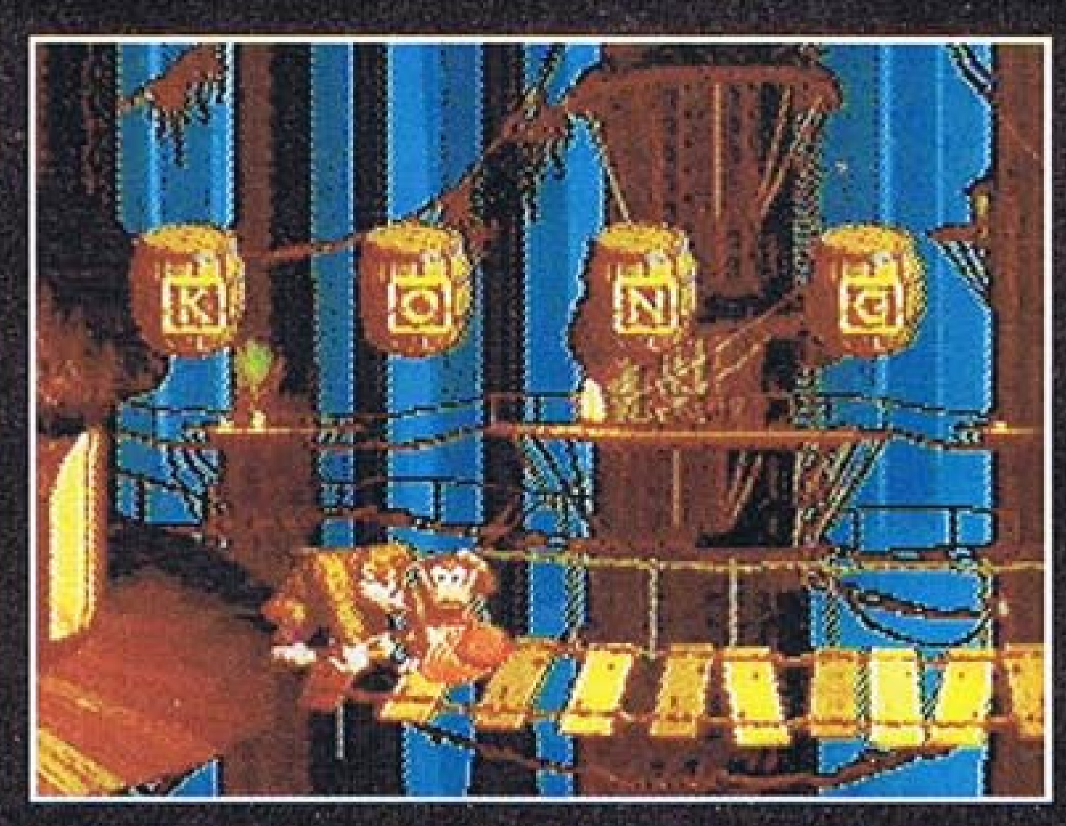




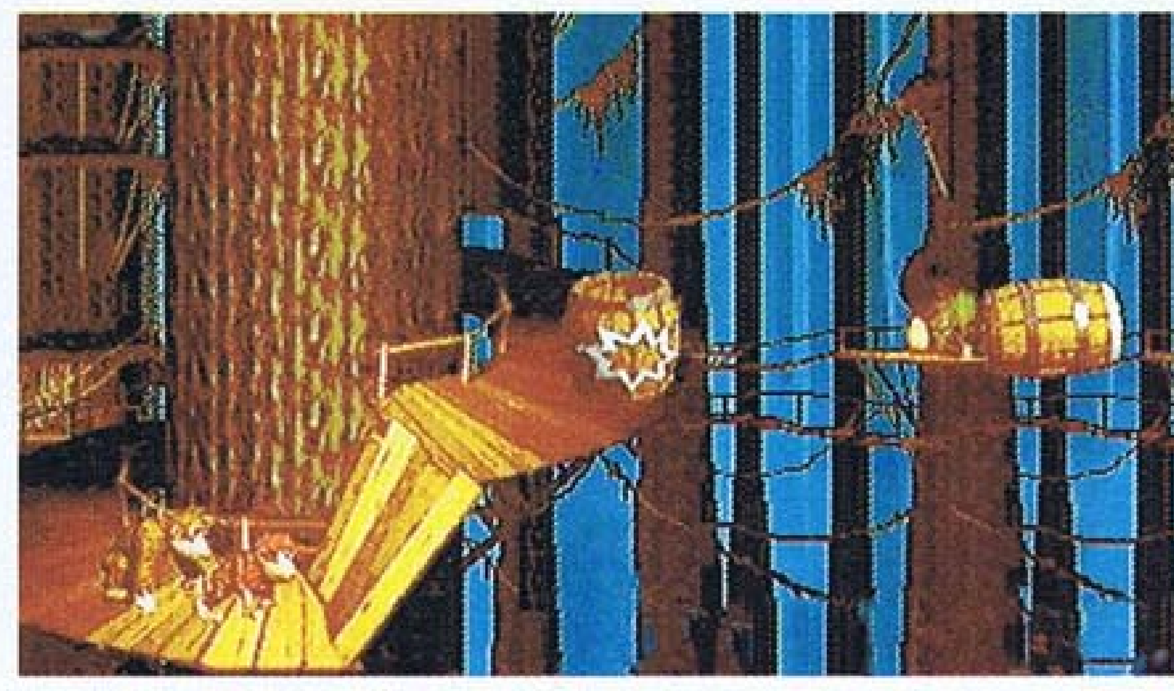


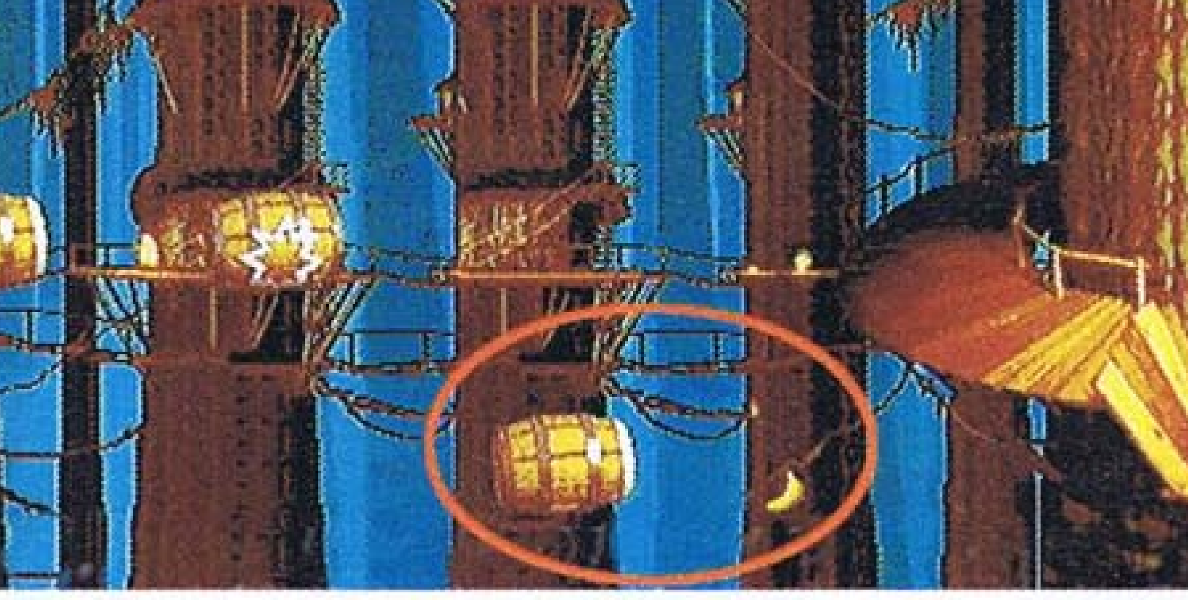
Nivel 2: Tree Top Town!



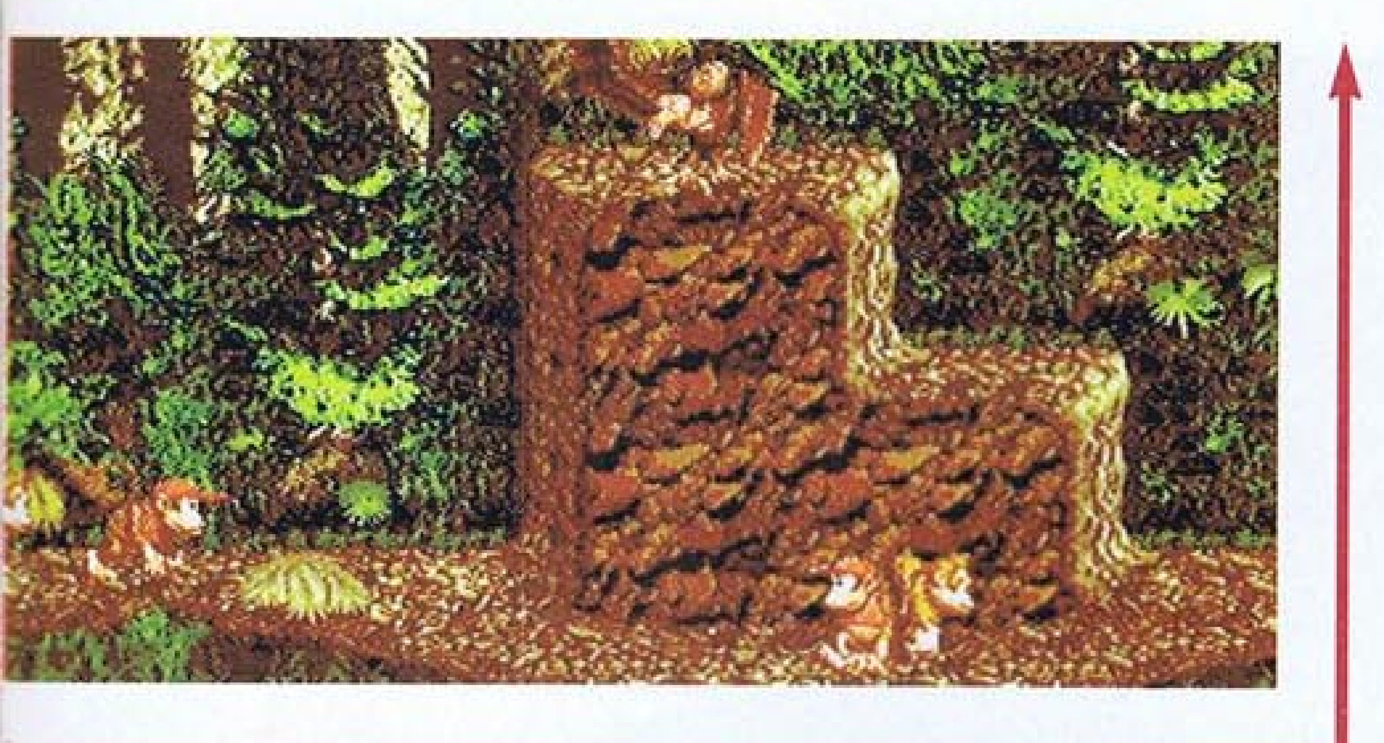


Cerca de la **entrada a este nivel hay un barril**, pero para poder alcanzarlo debéis **avanzar un poco hacia la derecha**, hasta que **aparezca un buitre volando**. Retroceded y saltad sobre él para llegar al barril (ojo,porque el buitre sólo aparece una vez). Si lo conseguís, el premio tendrá forma de **habitación en la que hay que escribir la palabra KONG** para recibir una **vida extra**. Algo así como lo que tenéis en la pantalla de arriba. Claro que, jugaba un artista.



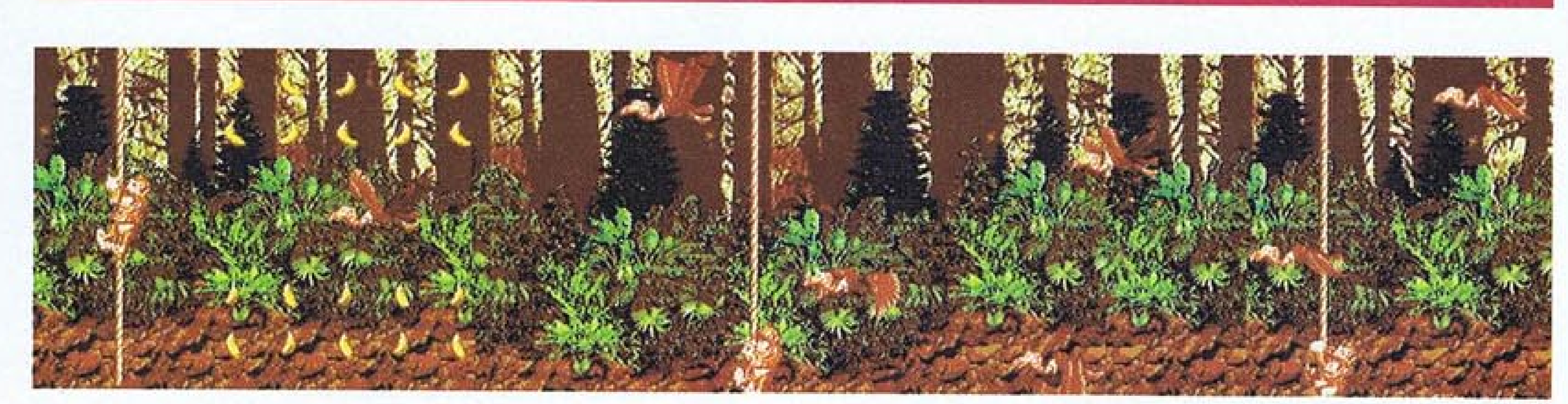


Poco después de recoger la **letra O**, llegaréis al punto que os muestra esta fabulosa imagen. Atención al último barril de la serie: **debajo de la plataforma de madera hay un plátano** en apariencia inalcanzable (sólo en apariencia), que señala la entrada a una **habitación oculta** en la que descansan cual

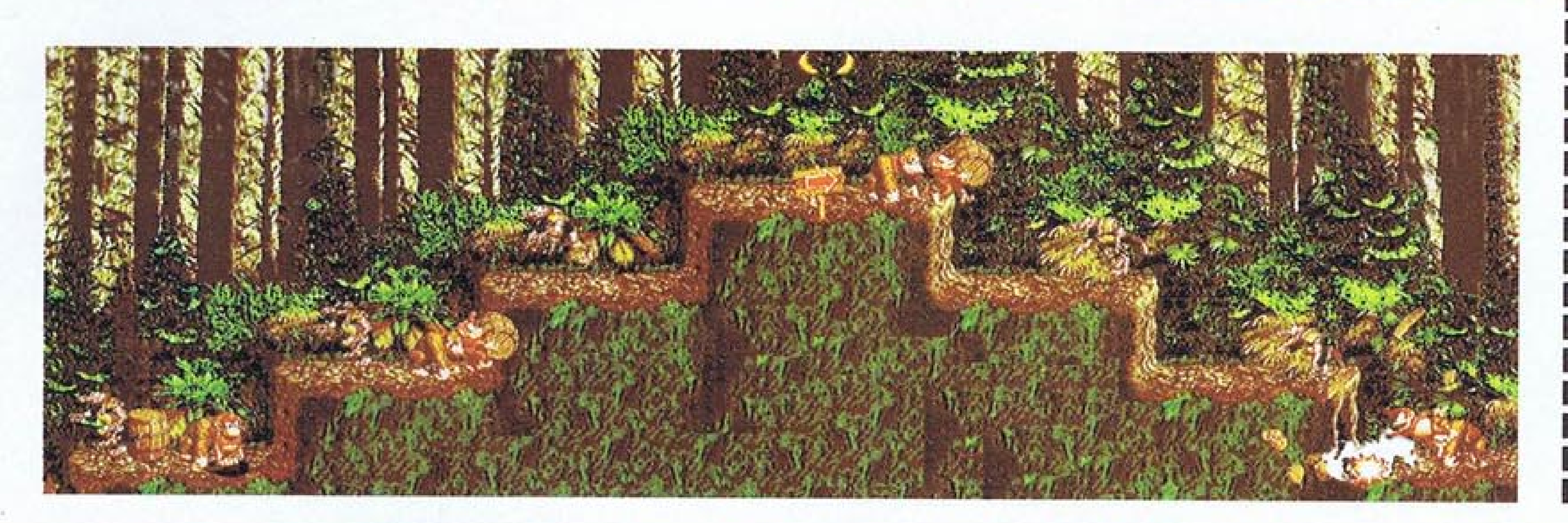


De la anterior habitación salís despedidos y, al caer, surge un barril del suelo. Cogedlo y rompedlo contra el punto que señalamos aquí (ojo a los kritters): **entraréis en una habitación con liana, plátanos y un ítem de Enguarde.**

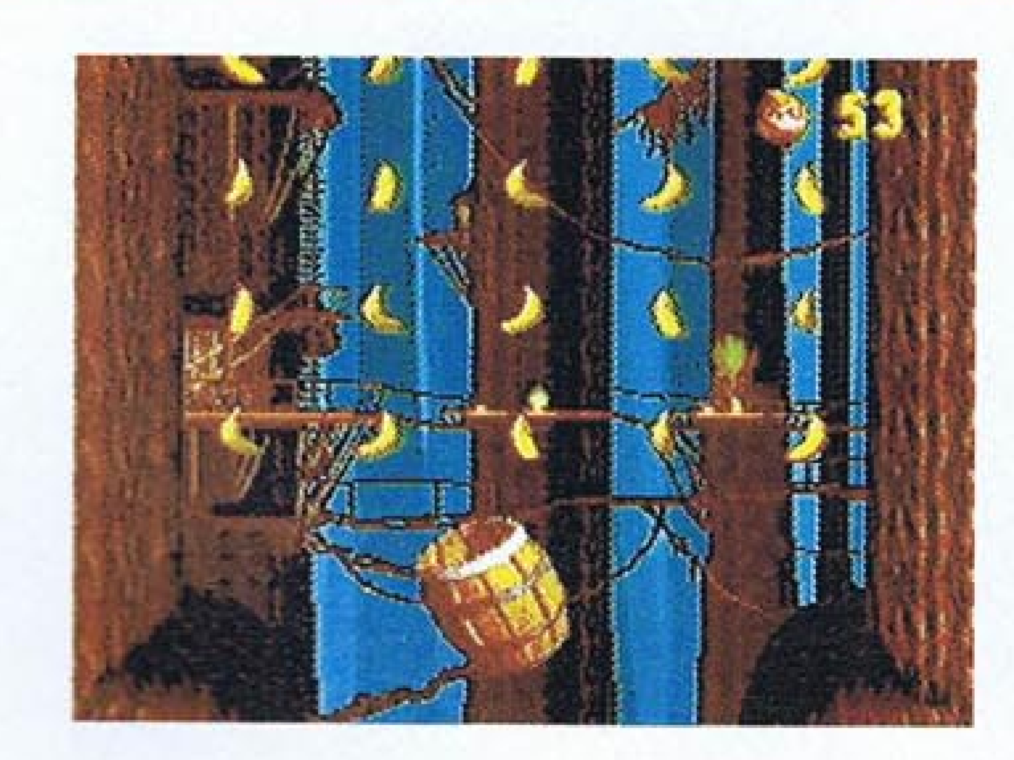
Nivel 3: Forest Frenzy



Una de las **habitaciones más difíciles** de descubrir de todo el juego. La entrada se encuentra en una zona en la que os desplazáis liana en mano esquivando buitres. Situaos en la **parte más baja de la liana** y, si tenéis suerte y ningún buitre os toca, **chocaréis contra un barril** que os llevará a la dichosa habitación de turno. Adivinad dónde se **para el ítem de Rambi** y será vuestro.







hados durmientes unos cuantos **plátanos de lujo y la letra N.** La argucia es de categoría, ¿verdad?



Si avanzáis un poco, llegaréis a esta zona de barriles tan aparente. Las **flechas rojas indican el camino correcto** a seguir, mientras que las **amarillas** simplemente muestran que, si falláis en ese punto, en lugar de perder una vida seréis **transportados** por arte de programador al **primer barril de todos.**

Nivel 4: Temple Tempest



Romped el primer barril DK que encontréis contra esta pared. Entraréis, ¡tachán-tachán!, en una habitación en la que, **al final de una serie de buitres, recogeréis un ítem de Expresso.**

Otra **entrada a un nivel con sorpresa.** Esta vez se trata de un **ítem de Rambi** al que se llega **saltando sobre el castor** que se acerca tranquilamente hacia vosotros.

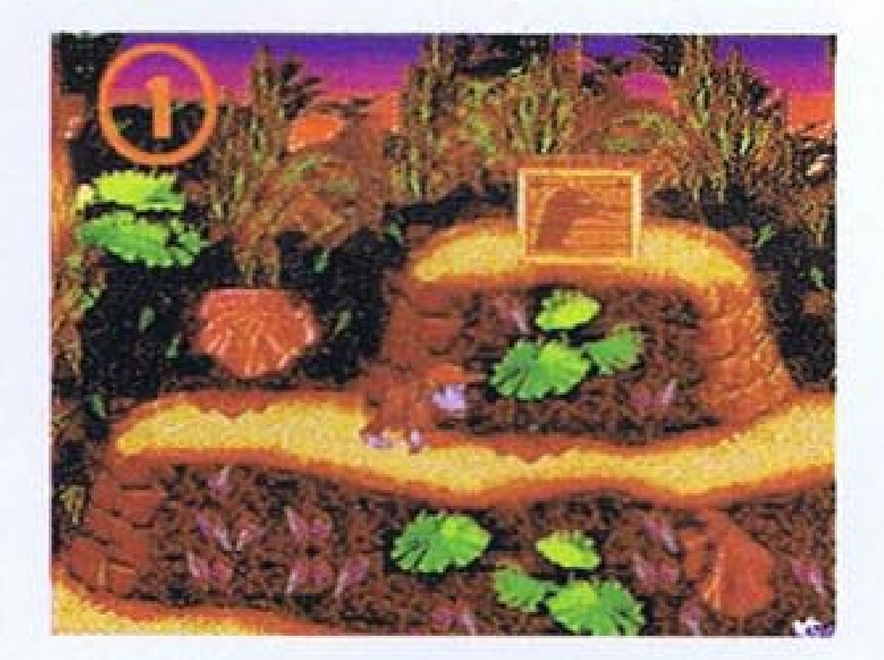


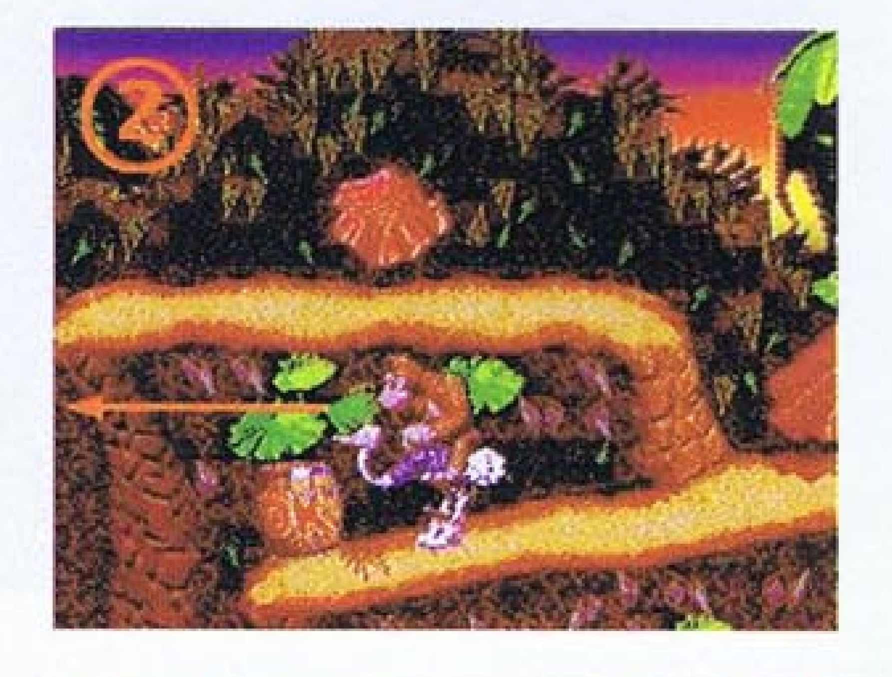


Así se las ponían a Felipe II. La **entrada** a la siguiente habitación está claramente señalizada por unos **plátanos en forma de flecha** que hay junto a una liana. Sacad a pasear vuestras tendencias suicidas y **dejaos caer para entrar en ella.**

Nivel 5: Orang-Utan Gang

Antención, mucho cuidadito porque acabáis de penetrar en el nivel más sorprendente, en el que que más habitaciones ocultas hay por metro cuadrado en todo el juego. Pero no nos apresuremos. Para empezar, **a la izquierda del punto desde el que comenzáis a jugar hay un barril metálico** sobre el que os podéis montar para **acabar fácilmente con unos cuantos enemigos.** Ahí no se terminan las pistas, seguid leyendo y ya veréis que cosas descubren nuestro monos preferidos. Seguid, seguid...









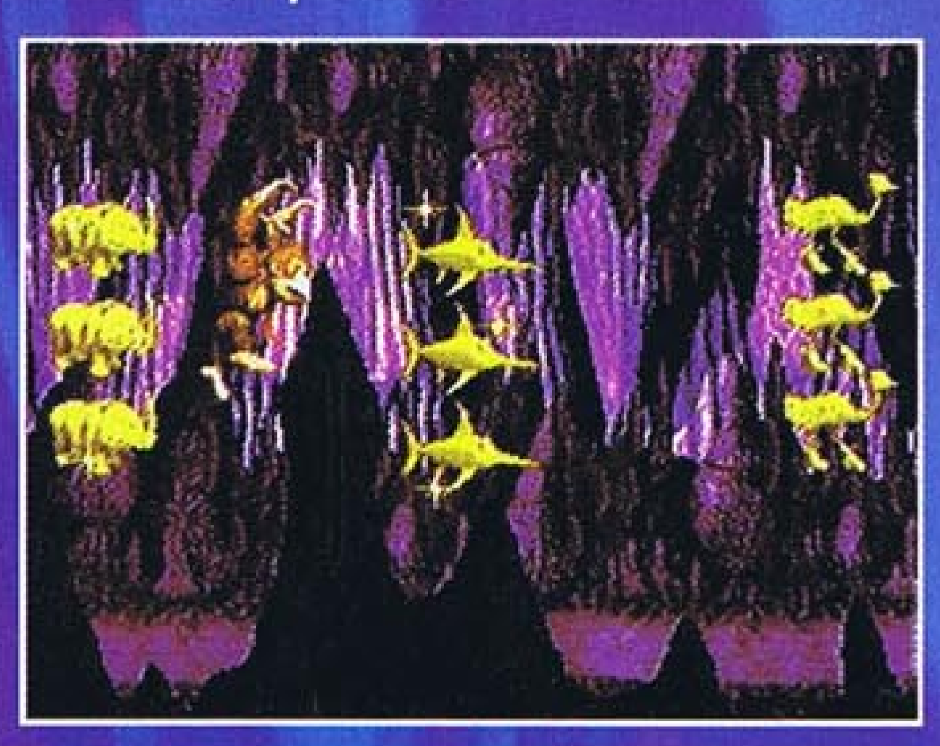
La 1ª habitación está debajo del punto de partida, pero sólo se puede llegar con **Expresso** (está sobre una **colina que hay un pelín más allá** (1).

Montad en él y retroceded hasta el lugar en que se encuentra el **primer** barril DK (2).Volad hacia la izquierda para **encontrar la entrada a una habitación** (3) en la que os regalarán **ítems de todos los animales** (4).

en clave Nintendo

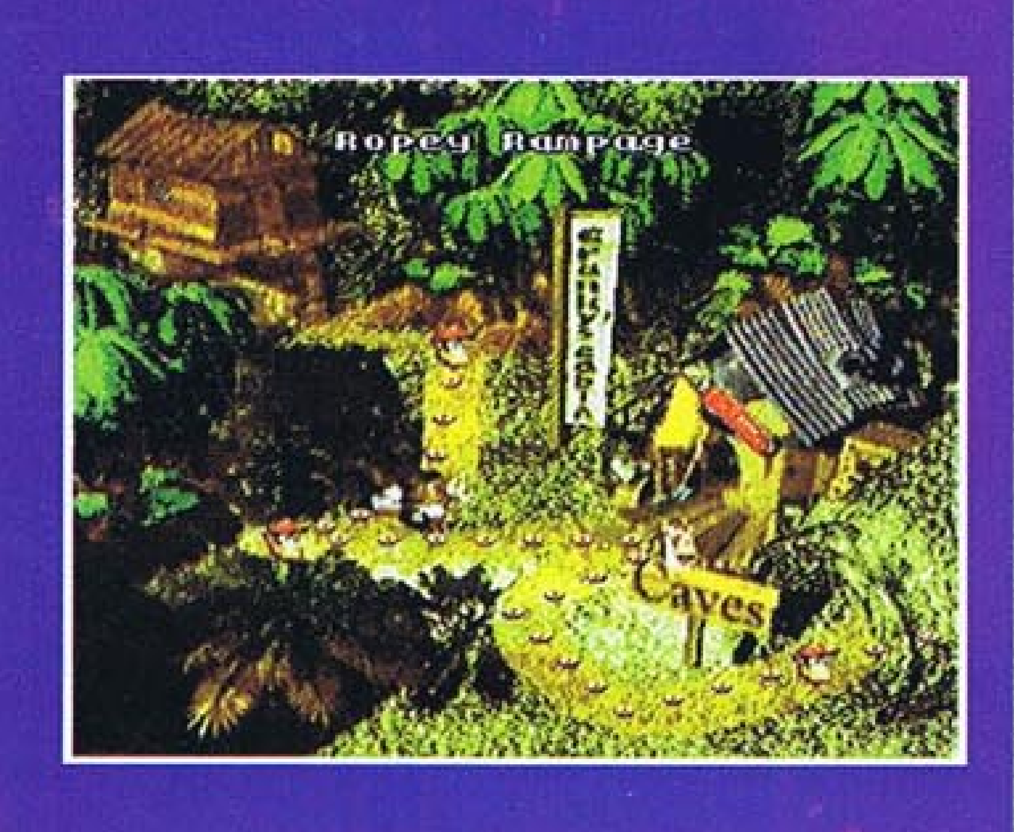
Una cueva secreta y la forma de oir todas las melodias del juego

Mario Sanchez Mayordomo *nos ha sorprendido a todos con estos dos magníficos trucos. El primero se realiza* ***durante la presentación****, cuando aparecen Donkey y su abuelo trasteando con el casette, ya sabéis.* ***Presionad en ese momento Abajo, Y, Abajo, Abajo, Y****: apareceréis en una cueva en la que os esperan todos los ítems de las fases de bonus repartidos de tres en tres. Una auténtica pasada, ¿eh? El segundo truco se realiza en la pantalla de* ***Select a Game.*** *Situaos sobre* ***Erase Game y pulsad Abajo, A, R, B, Y, Abajo, A, Y****. Si todo ha ido bien, escucharéis una musiquilla y podréis oir todas las melodías del juego* ***presionando Select para cambiar de canción.***



Ir de Kongo Jungle a Vine Valley

Y ahora, un truco que nos mandan al alimón ***Marcos Sánchez Guerrero y Daniel Fernández de la Monja****. Se trata de coger el* ***primer Funky's Flight*** *del juego y hacer con él un largo viaje que os lleve directamente hasta la tercera fase. Cuando el avioncito de marras se encuentre a* ***mitad de camino entre Jungle Hijinxs! y Ropey Rampage****, los dos primeros niveles de Kongo Jungle,* ***presionad Start y apareceréis en medio de Orang- Utan Gang****, el antepenúltimo nivel de Vine Valley. Ni que decir tiene que la utilidad de este truco reside en hacerlo antes de llegar hasta la tercera fase de una forma normal.*



Este mes comenzamos un repaso a las fases de bonus de Donkey Kong Country. Por si no lo sabíais, todas ellas esconden ítems secretos que pueden doblar el número de vidas que consigáis, y gracias a Nintendo Acción vais a saber exactamente dónde se encuentra cada uno. Para empezar, aquí tenéis la radiografía de dos de ellas, la del avestruz Expresso y la del rinoceronte Rambi.



Fase del rinoceronte Rambi

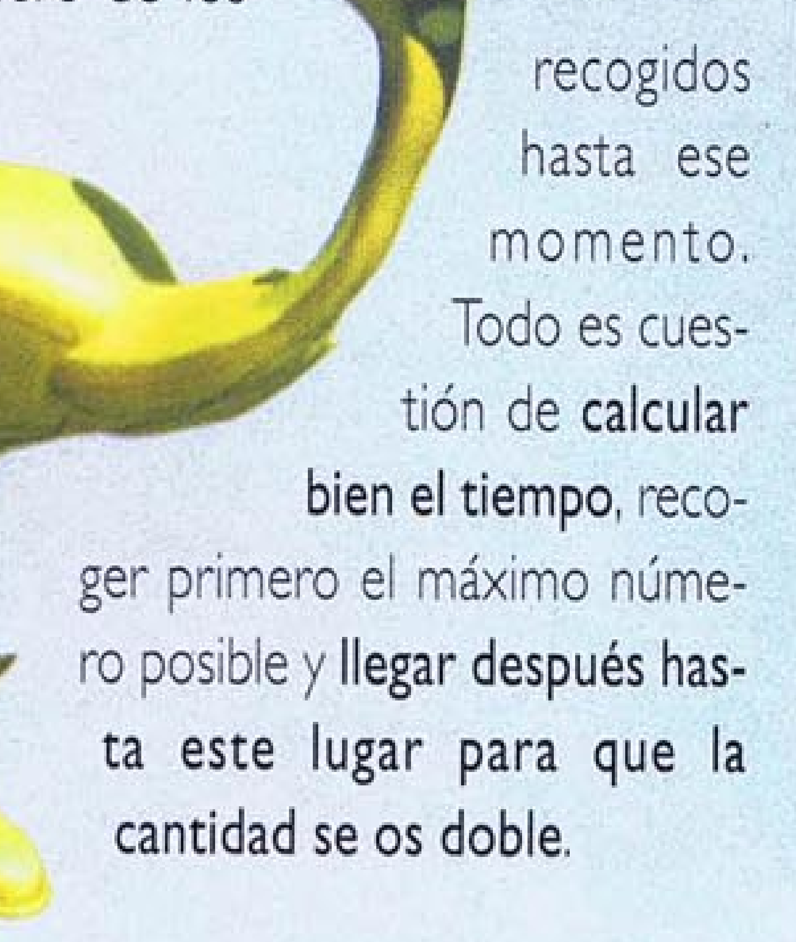
La fase de Rambi no resulta tan prolífica como la de Expresso, pues es **más lento y menos ágil que el avestruz**. De todas formas, este simpático rinoceronte también puede obsequiaros con un **ítem grande de los que doblan los recogidos**. Se encuentra en el **extremo derecho del mapa**, y la forma de llegar hasta él consiste en **subirse sobre el iglú del principio** para saltar después por las **plataformas heladas** de la parte superior.

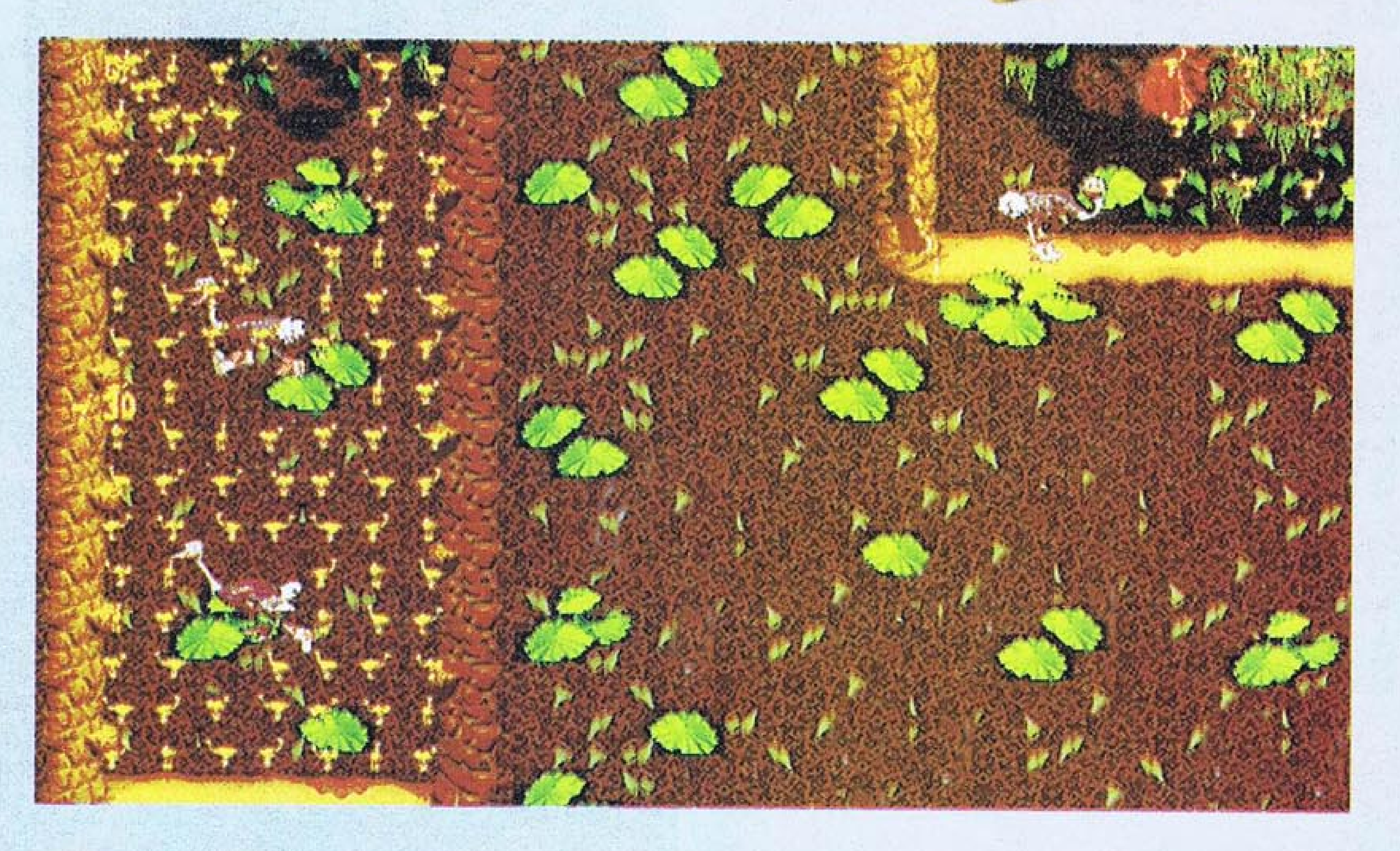


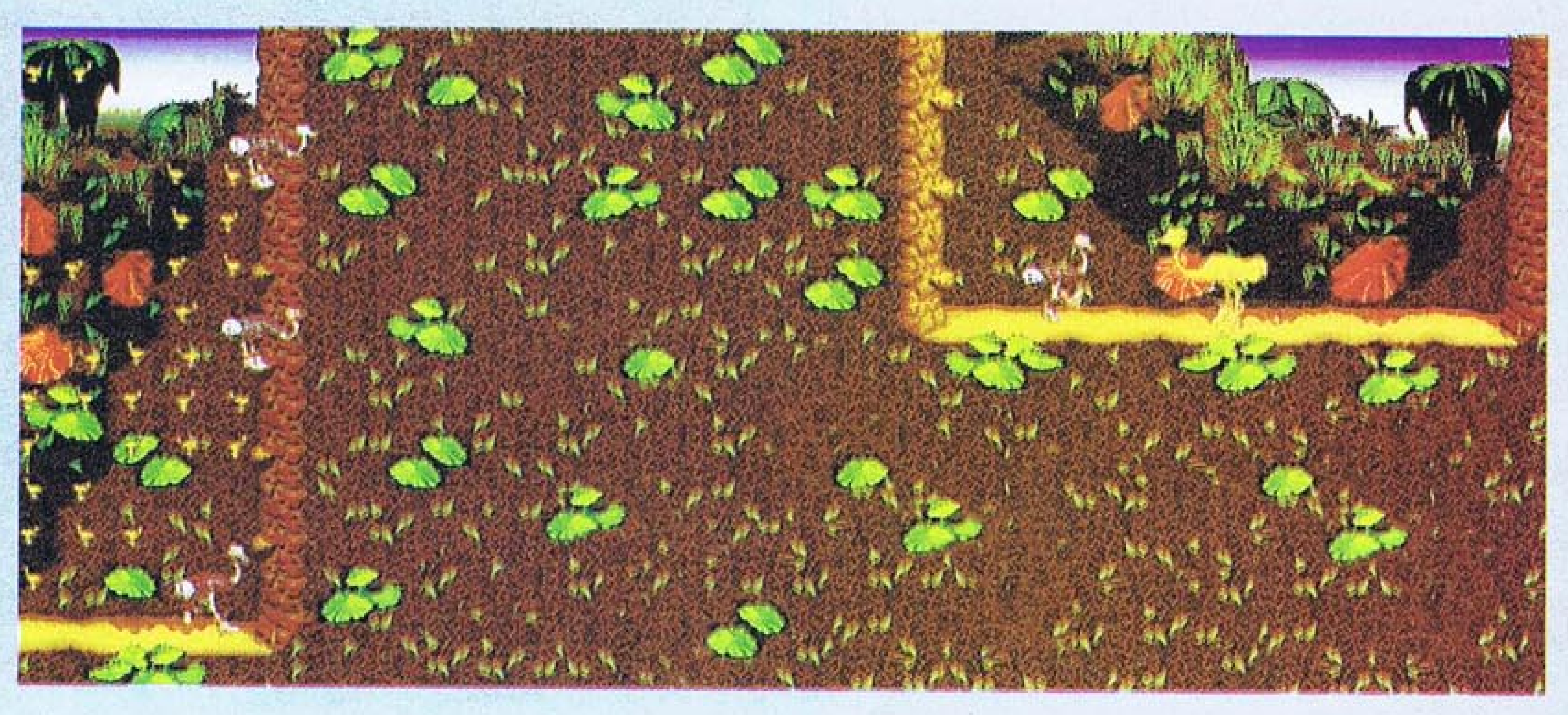
Fase del avestruz Expresso

Esta es probablemente la **fase de bonus en la que más vidas podéis ganar**. Para empezar, a la izquierda del punto en que comienza la fase se encuentra un lugar repleto de **diminutos ítems** que tenéis que recolectar (recordad que cada **cien valen por una vida extra**).

Pero lo bueno es que el **extremo opuesto** del mapa tampoco se queda manco: subid hasta el último escalón de la pared, saltad y volad hacia la derecha. Allí encontraréis un **ítem enorme que os multiplicará por dos** el número de los recogidos hasta ese momento. Todo es cuestión de **calcular bien el tiempo**, recoger primero el máximo número posible y **llegar después hasta este lugar** para que la **cantidad se os doble**.





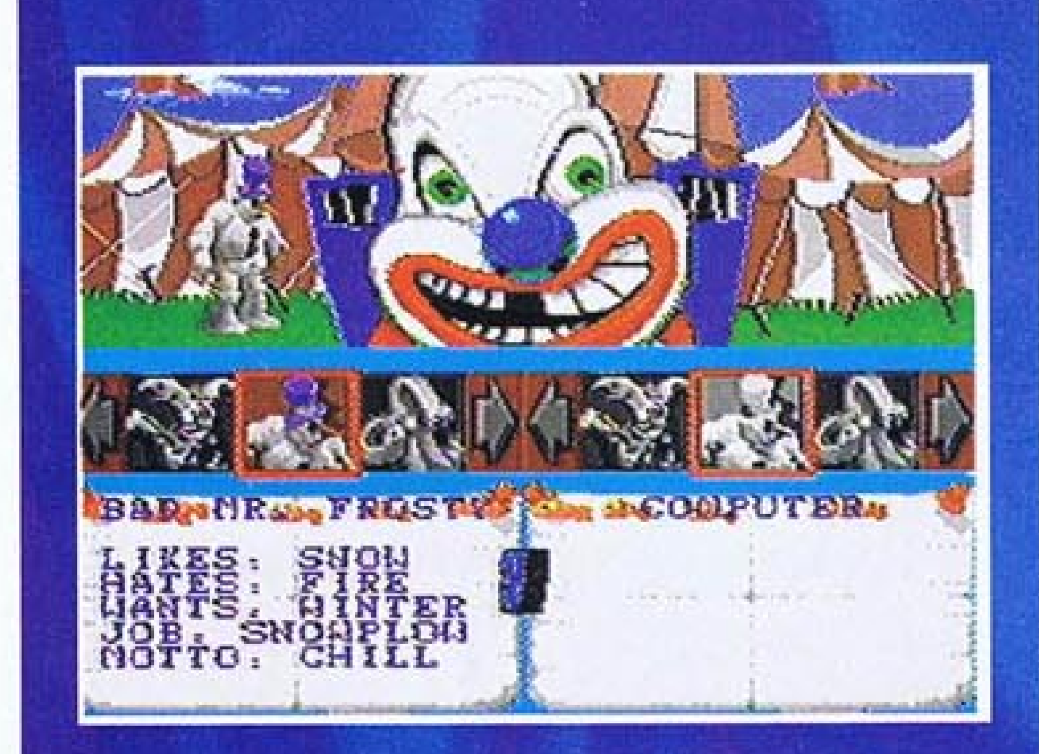


CLAYFIGHTER TOURNAMENT EDITION

SUPER NINTENDO

Menú secreto

Elige la opción ***GAME START*** *de la pantalla de selección. Cuando aparezca la* ***pantalla*** *en la que se* ***escogen los luchadores****, elige libremente y rápidamente presiona* ***SELECT e IZQUIERDA*** *al mismo tiempo. De esta manera podrás acceder a un menú secreto en el que alterar opciones.*



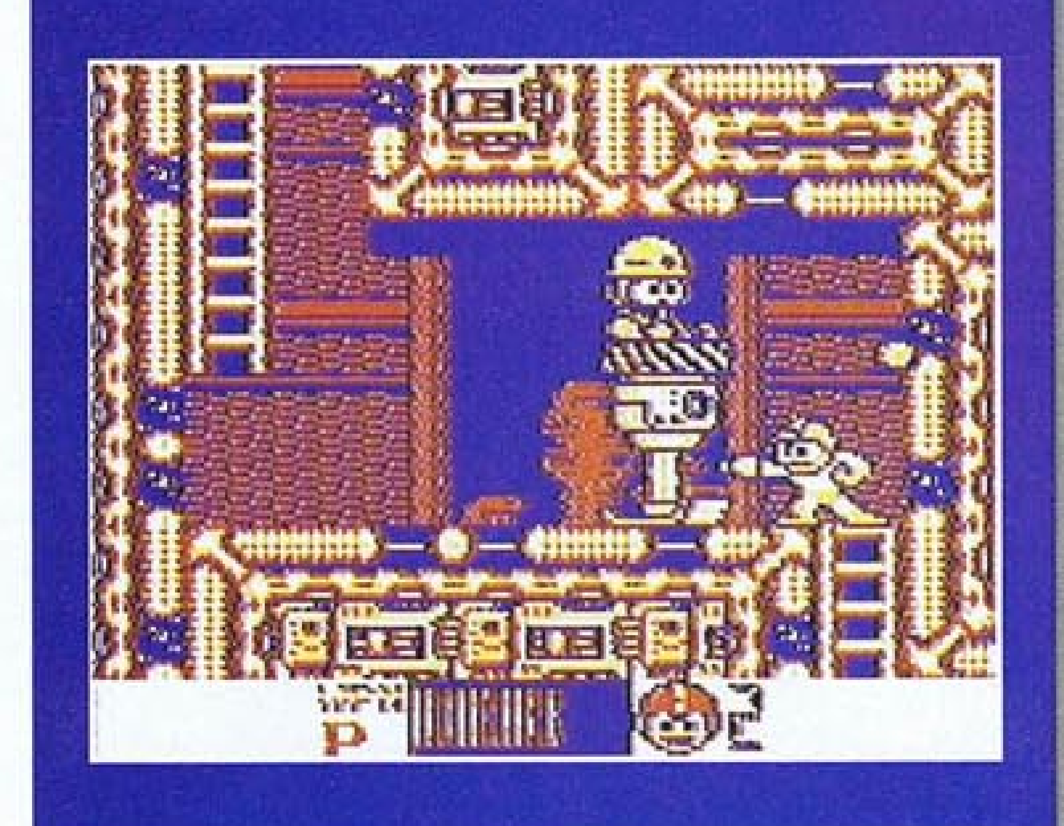
MEGAMAN III

GAME BOY

Passwords Robóticos

Otra tanda de claves. Este mes estamos que lo tiramos con los passwords de nivel. Bueno, el caso es que alegran la vida, así que ¿por qué no darlos? Tomad nota de éste y a ver dónde aparecéis.

A0, A1, A3, B3, D2
B3, C1, C3, D1, D2
A3, B3, C2, C3, D2
A1, B0, B1, C1, D1
A2, B1, B2, C0, D1



SUPER

Ahora que el juego de Samus Aran es prácticamente propiedad universal, Nintendo Acción ha decidido publicar todos los mapas y claves del cartucho. Eso sí, en lugar de hacer tiras muy bonitas y rellenar con texto al uso, hemos pensado que mejor simplificamos la cosa y decimos dónde están y para qué sirven los objetos más importantes del juego. El resultado, a continuación.

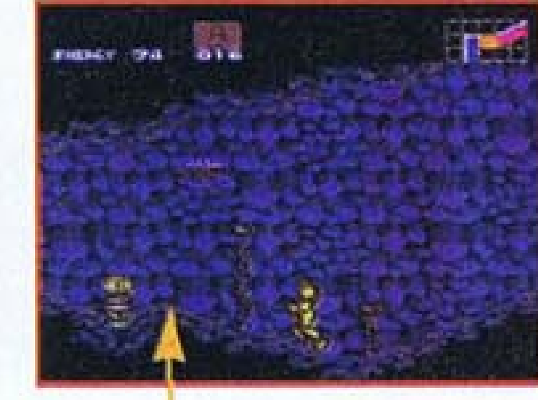
CRATERIA

8. Portamisiles: Apunta todo lo que hemos dicho hasta el momento.

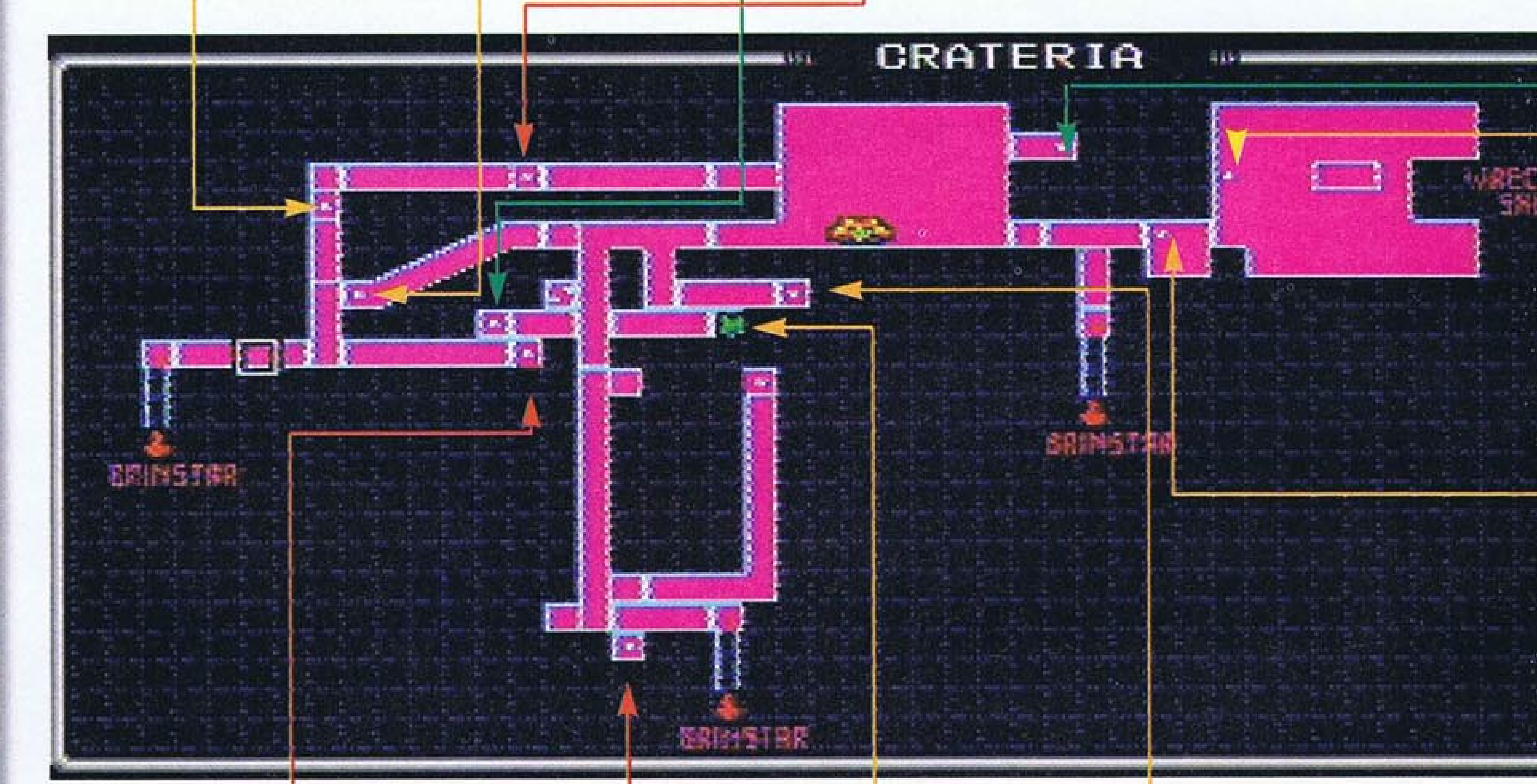
7. Depósito de energía: Aunque Samus esté al completo, aumenta sus reservas.

4. Depósito de energía: Cada uno proporciona 99 unidades de energía.

6. Portamisiles: Recoge todos los que puedas. Te harán mucha falta.










Monstruo: Elimina al resto de enemigos y su cuerpo se partirá en pedazos.

9. Portamisiles: Ahí un montón repartidos por todo el mapeado.

5. Mapa electrónico: Mostrará el mapeado de la fase en que te encuentres.

3. Bomba: Se utilizan haciendo rodar a Samus. Útiles para abrir pasadizos.

METROID

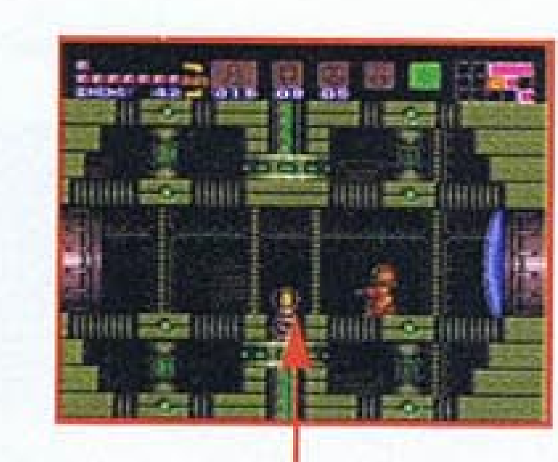
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Por David García

WRECKED SHIP

Fase corta y no demasiado complicada. En principio no funciona nada: ni el mapa electrónico, ni las cabinas de grabación de partida. Todo está paralizado por el gran jefe Phantoon, de ahí que tu primera misión pase por enfrentarte a él. Todo volverá a la normalidad si acabas con la bestia, pero cuidado porque también volverán a funcionar los robots de trabajo. Pululan por la zona almas de náufragos transformados en espíritus malignos. Vamos, que no es un recorrido agradable, pero sí obligatorio.

5. Gravity Suit: Reduce los daños y permite moverse en el agua.



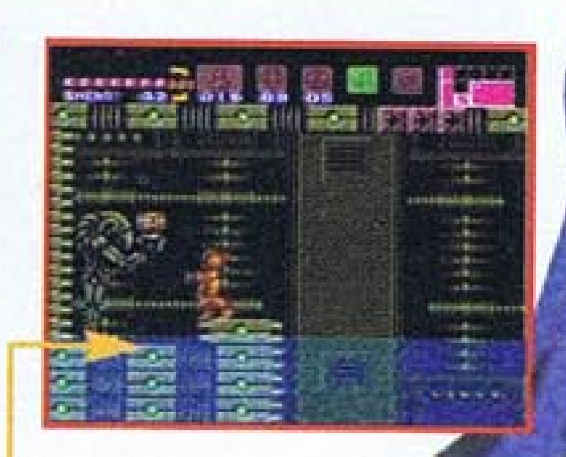
4. Portamisiles: Anota y memoriza todo lo que hemos dicho hasta el momento.



3. Depósito de reserva: Pierde la energía y no serás eliminado.

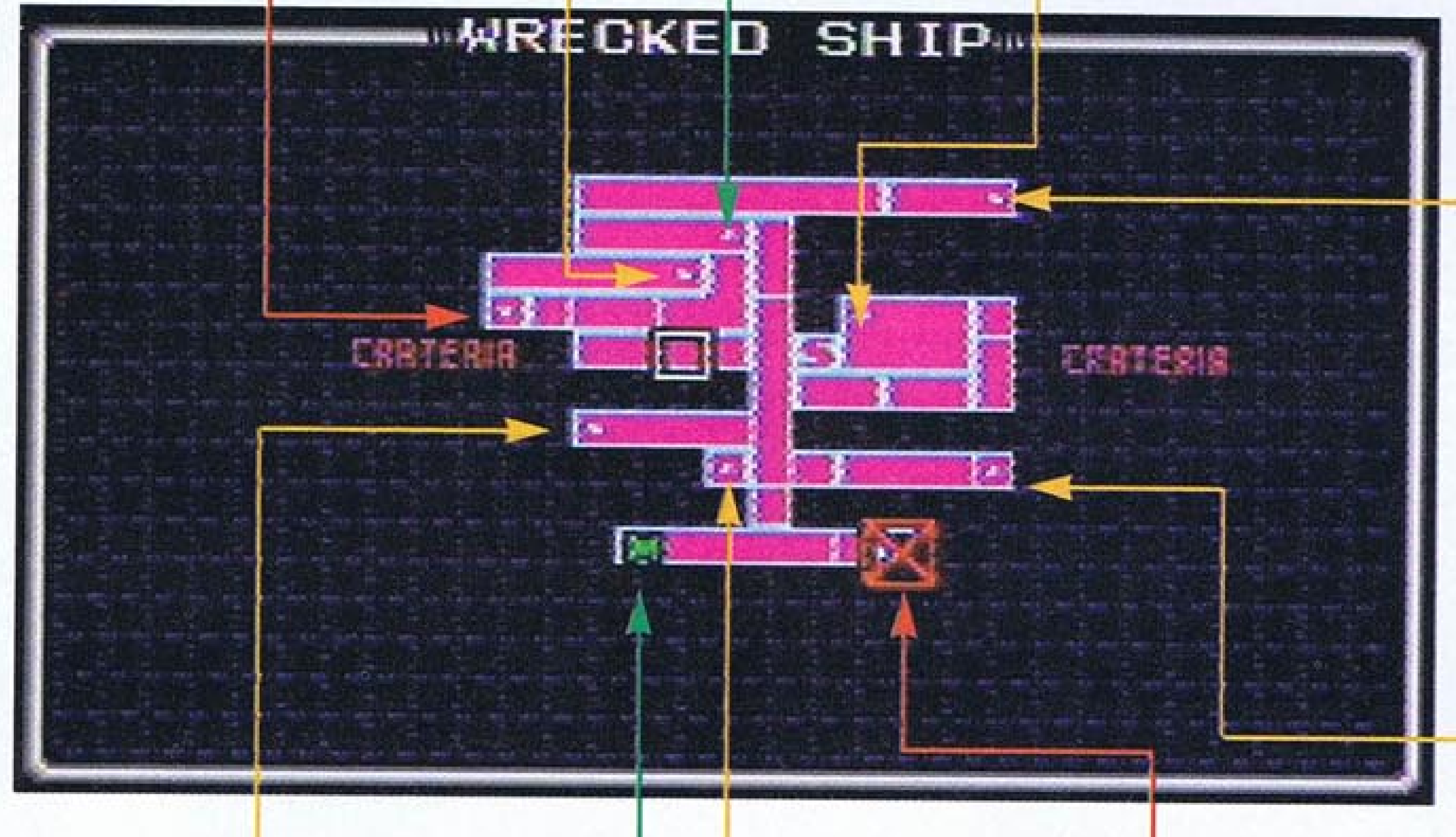


2. Depósito de energía: Eso significa 99 unidades más por el morro.



1. Portamisiles: Ya sabes, cinco misiles más en la mochila de Samus.





9. Portamisiles: El enésimo de esta fase. Pero hazte con él.





10. Bombas de energía: Cuando Samus se hace bola.



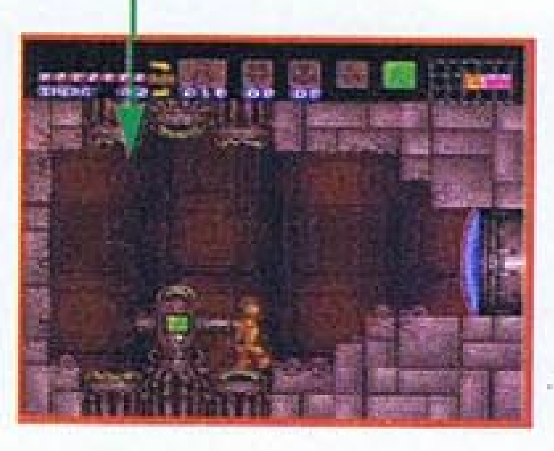
1. Portamisiles: Recoge uno de estos y podrás transportar 5 misiles más.



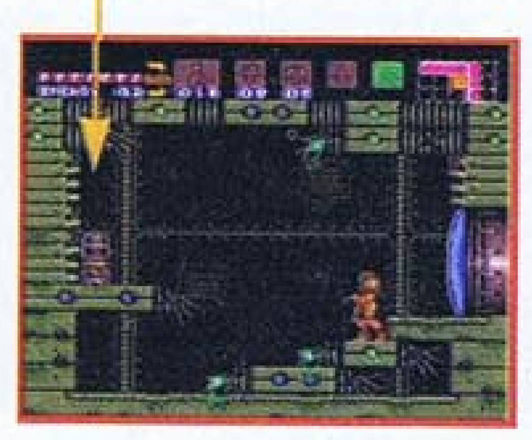
2. Portamisiles: Los misiles se consiguen eliminando a determinados enemigos.



6. Portamisiles: Hay bastantes en este nivel, así que aprovéchalos.



7. Mapa electrónico: Permite una panorámica esquemática de la zona.



8. Porta-supermisiles: Cualquiera se imagina los misiles que permite transportar.



Phantoon: Esquívale y dispara a su ojo. Es el único punto débil.

El lugar en el que aterriza la nave, donde comienza la aventura con una **Samus desarmada** que debe hacer frente a **enemigos** bastante **débiles**. Pronto conseguirás nuevo armamento, pero no te desesperes si encuentras **lugares inaccesibles**. Y tampoco te olvides de **grabar siempre** que puedas, ni de mirar el mapa tantas veces como sea necesario. Bienvenido a Crateria.

en clave Nintendo

SPARKSTER
SUPER NINTENDO

Sound Mode
Para realizar este truco, debes elegir la modalidad **"Setup Screen" del menú principal**. Sitúate entonces sobre las palabras **Sound Option y verás como éstas parpadean**. En ese momento presiona **SELECT** para hacer que se pare la música. Con los **botones L y R** selecciona la melodía que desees, y hazla sonar con las teclas **X, Y, A o B**. Que ustedes lo disfruten.

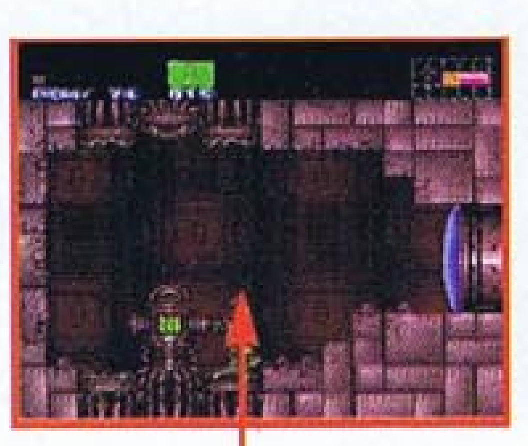


MICKEY MANIA
SUPER NINTENDO

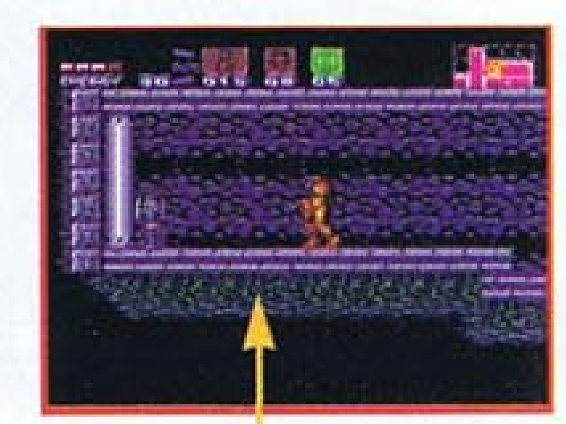
Seleccion de nivel
Selección de nivelmanía, para el Mickey Mania de Super Nintendomania. Y es que los hay muy, pero que muy maniáticos, ¿verdad?. Para ellos y para los que no lo sean, ahí va este truco de habilidad infinita. Acudid a la pantalla de **opciones y elegid la modalidad "Sound Test"**. Una vez allí, debéis colocar el pantalla la palabra **"Beanstalk 1" en el apartado superior, y Extra try al lado de donde figuran las letras "FX"**. Justo en ese momento, presionad **durante 15 segundos el botón "L" y el truco manía habra funcionado manía**. Lo sabréis porque la siguiente pantalla cantará la jugada.



1. Mapa electrónico: Las zonas visitadas están en rosa, el resto en azul.



3. Porta-súpermisiles: Cinco unidades más de explosivos por cada cacharro de estos.



4. Portamisiles: Lo mismo que hemos dicho para todos estos casos.



5. Depósito de reserva: Una garantía total de seguir con vida.

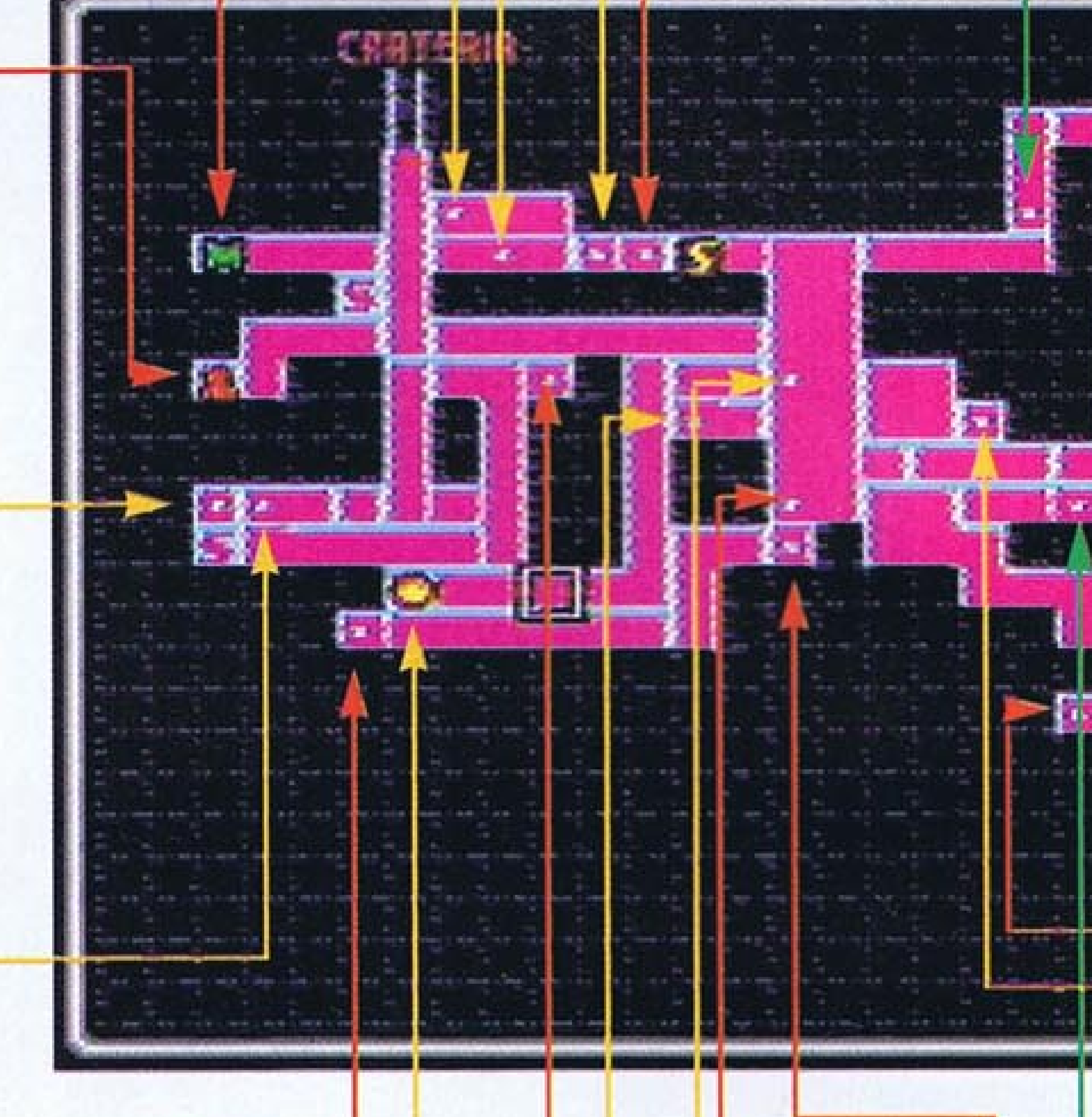




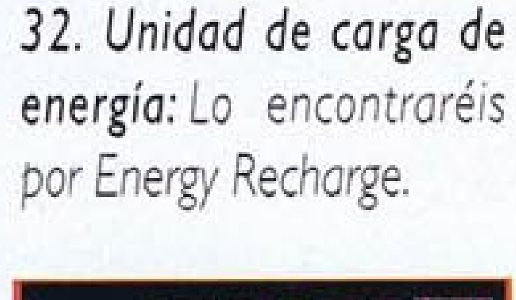
31. Porta-súpermisiles: Destruye los iconos en los que veas este arma.

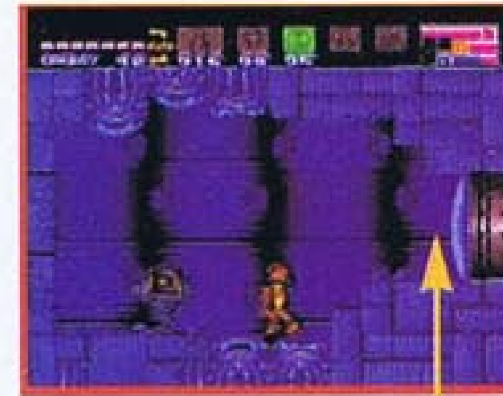


2. Unidad de carga de misiles: Recarga el portamisiles al máximo.



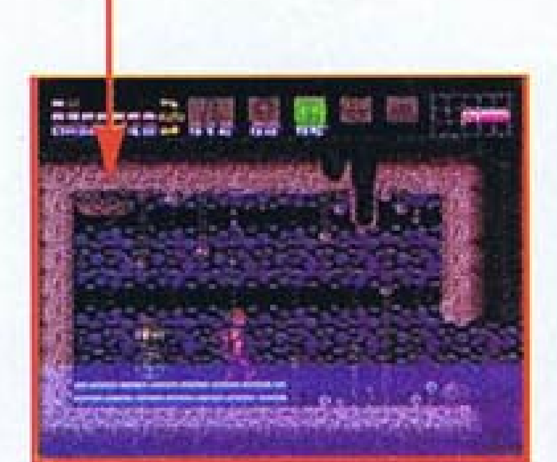
32. Unidad de carga de energía: Lo encontraréis por Energy Recharge.





30. Depósito de energía: ¿Acaso necesitas que te repitamos para qué sirve?





29. Depósito de energía: Pues nada, otras 99 unidades del ala.



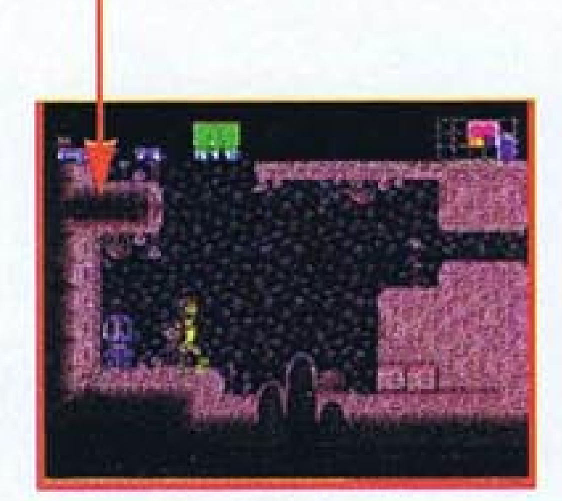
28. Bombas de energía: Ídem de ídem a la que tienes al lado.



27. Bombas de energía: Para cuando Samus se hace bola.



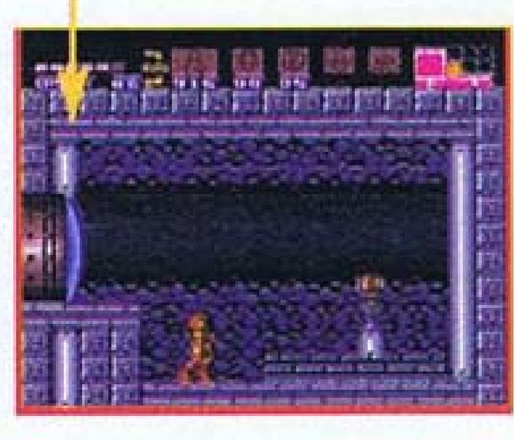
26. Portamisiles: Vaya por donde ahora hay dos casi seguidos.



25. Portamisiles: Hombre, tiempo hacía que no encontrábamos alguno.



24. Change Beam: Aumenta el poder de tu rayo. Es eficaz y espectacular.



23. Depósito de energía: Lo encontrarás como Energy Tank. Y es muy útil.



22. Bombas de energía: Lo dicho, cuantas más recojas, mucho mejor.

BRINSTAR

Lo más parecido a una **jungla de densa vegetación**, por mucho que se encuentre bajo tierra. La abundante naturaleza reinante confiere a Brinstar **un aspecto laberíntico, lleno de pasadizos secretos y lugares de difícil acceso**. Es un mundo enorme y vital en el que te verás las caras con **enemigos duros de pelar, vaya que requerirán más de un impacto** para ser derrotados. Te medirás a **bichos de afiladas zarpas, cactus andantes, pulgas de fuego y, como no, un par de enemigos finales. Brinstar conecta con Crateria, Maridia y Norfair.** De ti depende elegir la mejor ruta, por nosotros que no quede. Tan sólo un consejo: **graba la aventura** siempre que puedas. Nunca se sabe lo que viene después.



7. Subjefe de esporas. Dispara al nucleo.



6. Portamisiles



8. Porta-súpermisiles: De gran poder destructivo.



9. Portamisiles: De capacidad menor que los súper.

BRINSTAR

CRATERIA

MARIDIA

NORFAIR

10. Bombas de energía: Derriban paredes.

11. Traje Varia: Reduce daños y permite andar a altas temperaturas.



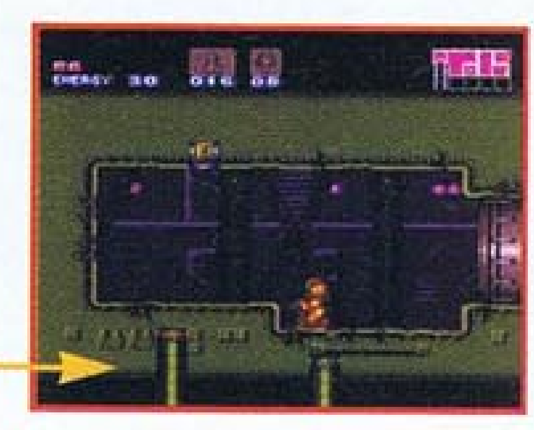
Gran jefe final de Brinstar. Tranquilos, cae rápido.



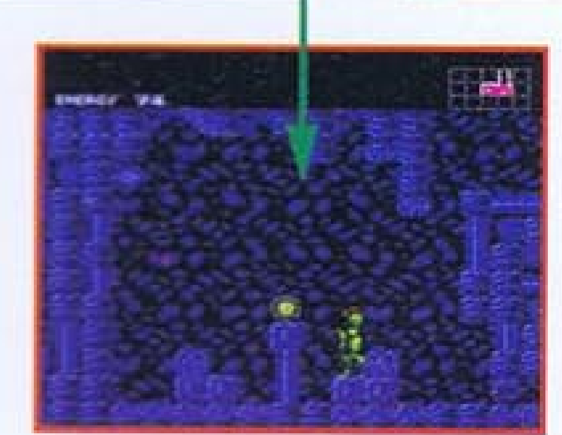
12. Unidad de carga de energía + unidad de carga de misiles.







13. Depósitos de energía. Ya sabes, ¿verdad?



20. X-Ray Scope: Permiten localizar todos los pasadizos secretos.



21. Morphing Ball: Transforma en bola y permite atravesar zonas estrechas.

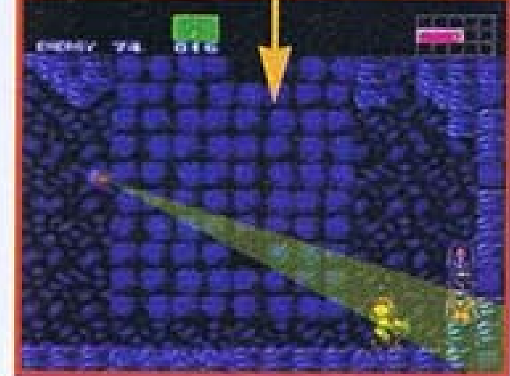


17. Portamisiles: Como verás, también abundan en esta zona.

16. Bombas de energía: Destruyen los objetos marcados con este icono.



19. Portamisiles: Echa un ojo a la pantalla de al lado. Saldrás de duda.



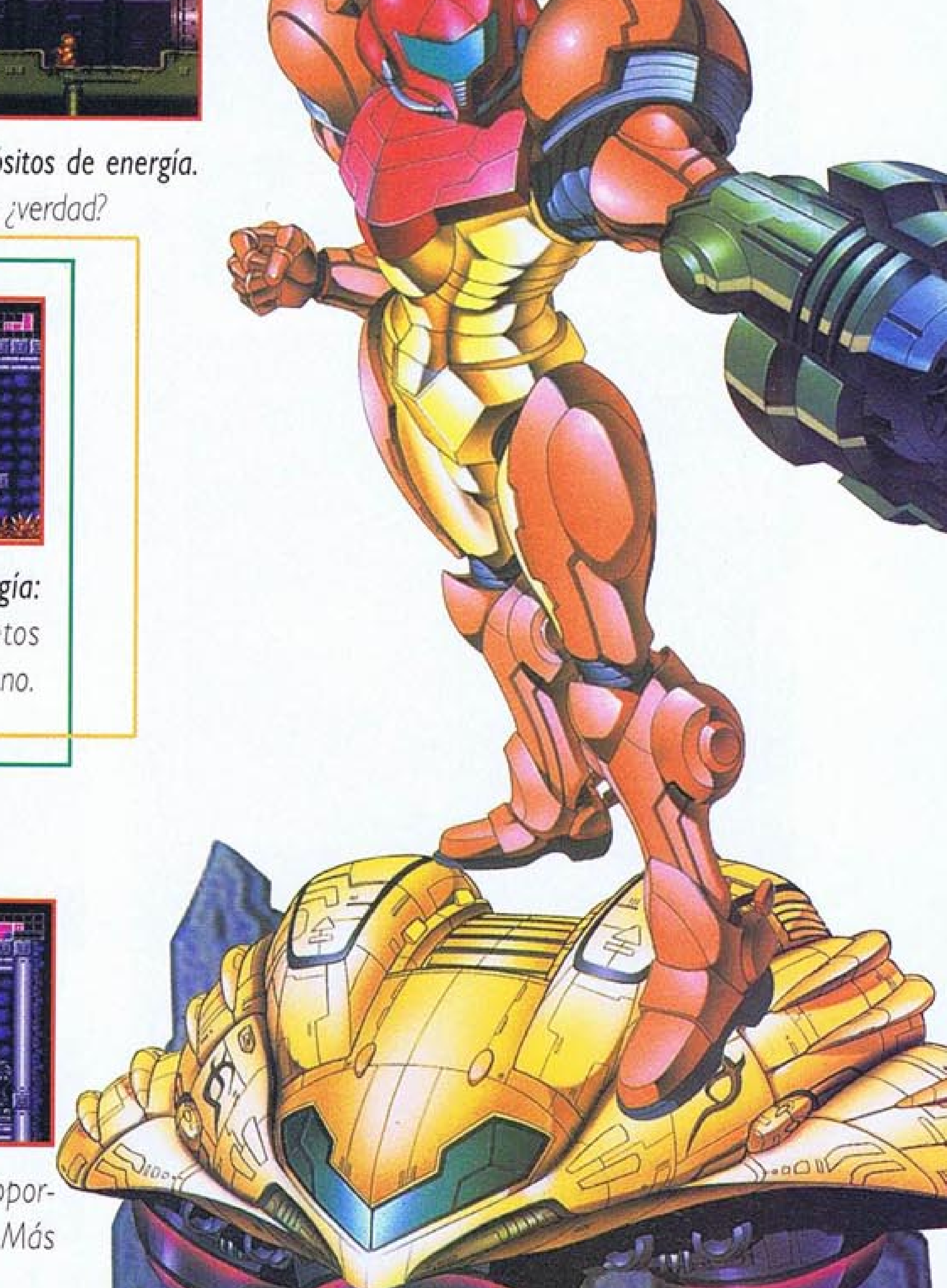
18. Portamisiles: No es por repetir, pero ya sabes lo que hacen estas cosas.



15. Unidad de carga de energía: Rellena por completo los depósitos.



14. Rayo Spazer: Proporciona triple ataque. Más que interesante.



en clave Nintendo

MIGHTY MORPHING POWER RANGERS

SUPER NINTENDO

Buenos códigos

Gracias a estos passwords podrás disfrutarlo más a tope que nunca, recorriendo los diferentes niveles de este arcade

• UN JUGADOR:
FASE 2: 3847
FASE 3: 5113
FASE 4: 3904
FASE 5: 1970
FASE 6: 8624
FASE 7: 2596

• DOS JUGADORES
Scorpina: 0411
Colosus: 1007
Segundo Colosus: 1212



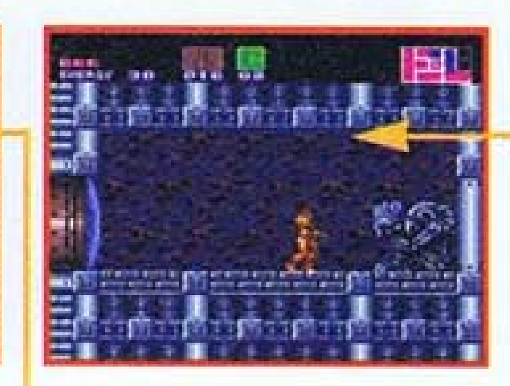




Es el mundo más profundo, el que soporta una **temperatura más alta**. No viajes a Norfair si antes no tienes el **traje Varia**. Además de las enormes temperaturas y los temibles lagos de lava, abundan los enemigos. **Dragones, magdolitos y bolas de fuego** serán algunos de los bichos más peligrosos con los que te topes. Pero no olvides que andan danzando por ahí tanto el jefecillo de Norfair como el **gran bicharraco Ridley**, toda una pesadilla. Trata de no detenerte. En este planeta encontrarás la **mayor parte de los objetos fundamentales** para acabar el juego. En este planeta que según dicen es **peor que el mismísimo infierno.**

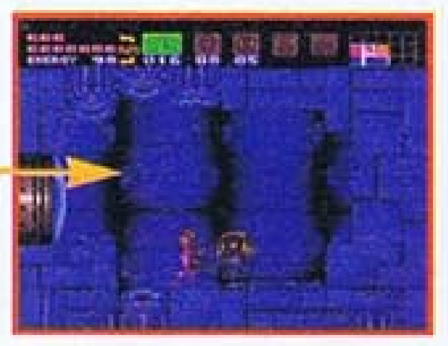

3. Portamisiles.


4. High Jump Boots


5. Rayo de hielo.

NORFAIR

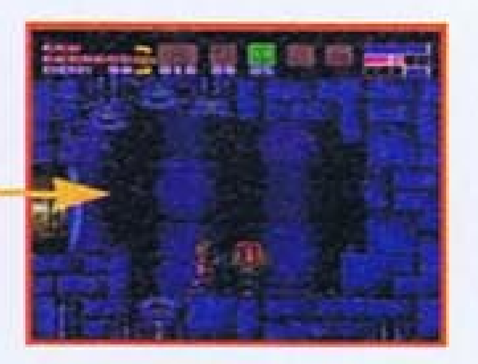

10. Rayo de plasma.

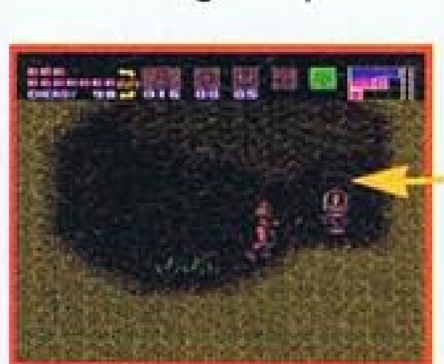

9. Energy Charge.

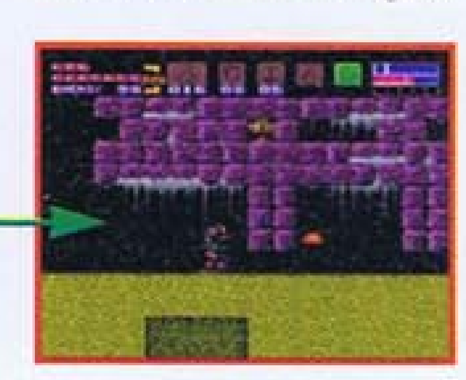

Enemigo Draygon.

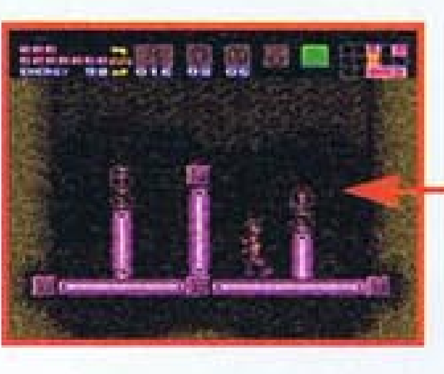

6. Space Jump.


11. Enemigo serpiente.


8. Bombas de energía.

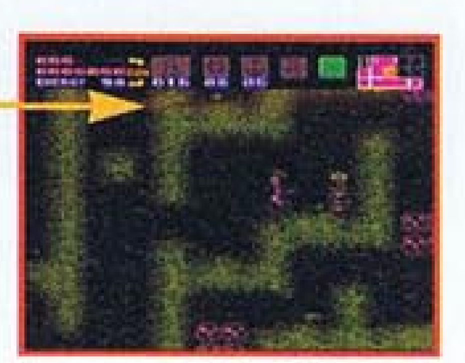

12. Portamisiles.


7. Depósito de energía.

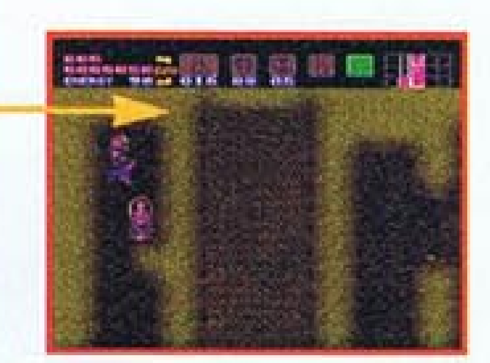

13. Porta-súpermisiles.


5. Portamisiles.


14. Porta-súpermisiles.


4. Bombas de energía.


15. Portamisiles.


3. Portamisiles.


1. Mapa electrónico.


2. Depósito de energía.

MARIDIA

Un mundo subterráneo plagado de peces asesinos. Si no llevas el traje antigravedad, el movimiento será lento y pesado. El agua,las arenas, los crustáceos mortales y Draygon son los obstáculos más peligrosos.

2. Depósito de energía.

1. Mapa electrónico.

8. Portamisiles.

13. Portamisiles.

14. Portamisiles.

12. Portamisiles.

15. Speed booster: *Velocidad supersónica.*

Enemigo Crocomiro.

10. Reserve Tank.

11. Energy Tank.

16. Rayo onda.

NORFAIR

BRINSTAR

6. Bombas de energía: *También Power Bombs.*

7. Rayo envolvente.

26. Bombas de energía: *Más poder para Samus.*

17. Portamisiles.

20. Screew Attack: *Volteretas mortales para Samus.*



19. Portamisiles: *Aumenta la capacidad de los misiles.*



Draygon: *De duro caparazón, busca su punto débil y atiza.*



18. Unidad de carga de energía: *Para no quedarte sin pilas.*



27. Portamisiles: *¿Hace falta decir algo más?*



24. Portamisiles: *Nos ahorramos los comentarios.*

23. Estatua ayuda: *Transfórmate en bola y colócate en la mano.*



22. Portamisiles: *Cinco misiles más de la cuenta.*



21. Porta-súpermisiles: *Dobla la capacidad del portamisiles.*

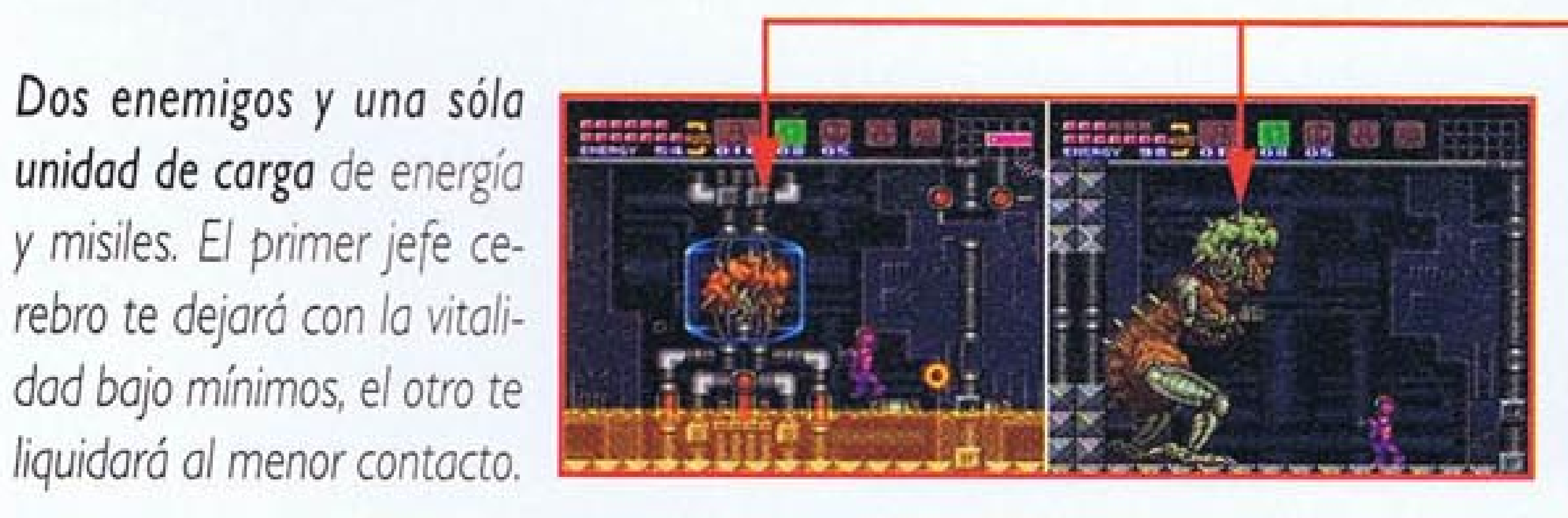


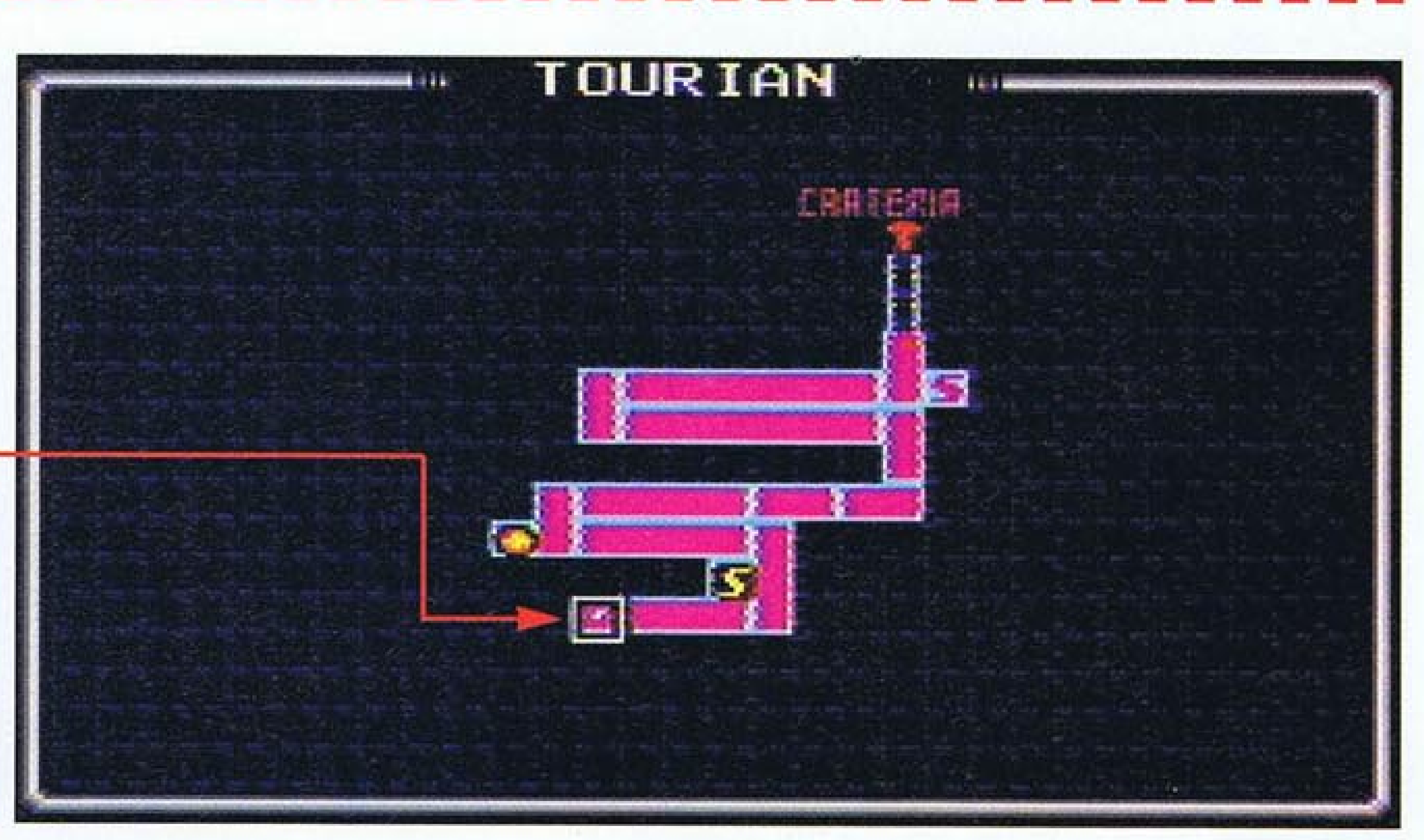
25. Bombas de energía: *Conocidas como Power Bombs.*

TOURIAN

Última fase. Ojo a los pequeños metroides, **utiliza el ice beam** y no te acerques. Espectacular el **enfrentamiento al gran metroide.** Y lo más importante: no desperdicies ni un segundo de tiempo y huye en cuanto comience la cuenta atrás. La aventura acaba como empieza: curiosamente huyendo.

Dos enemigos y una sóla unidad de carga *de energía y misiles. El primer jefe cerebro te dejará con la vitalidad bajo mínimos, el otro te liquidará al menor contacto.*

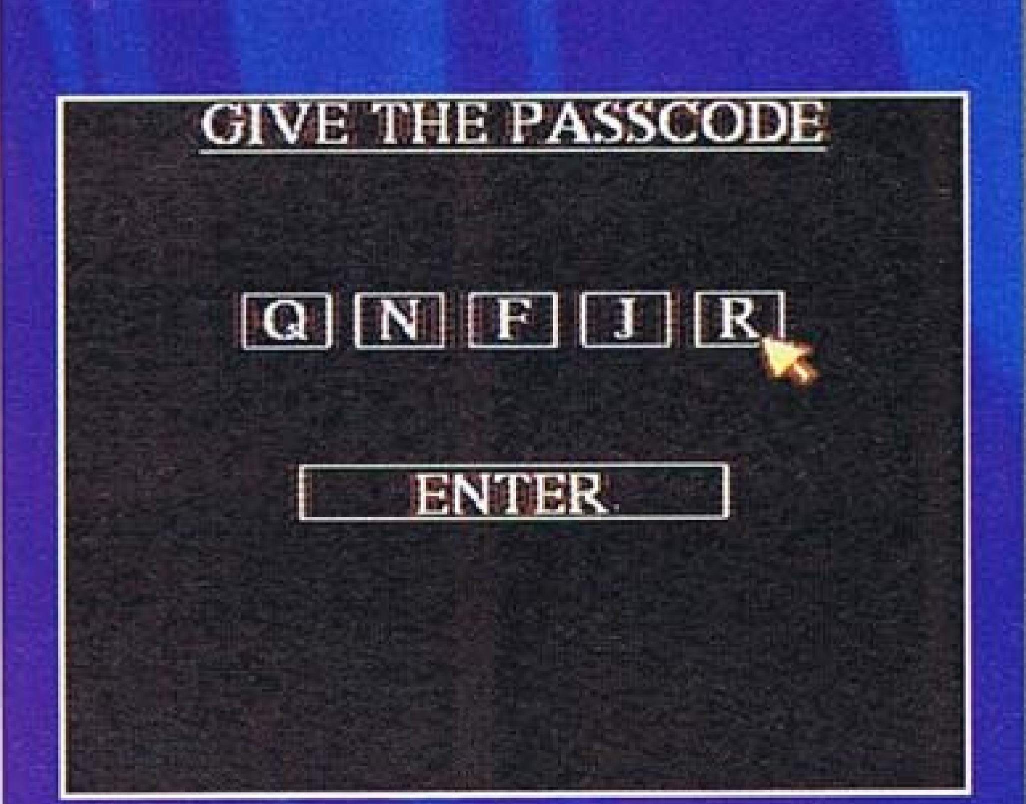




CANNON FODDER
SUPER NINTENDO

Pasar de nivel sin enseñar la bandera blanca

Belicoso el juego de Virgin, ¿eh? ¿Y dices que te matan siempre?, ¿y que no consigues pasar de nivel ni a la cuarta tentativa? Bueno, hombre tampoco es una tragedia. Vamos a ver si este truco al menos te permite jugar con los innumerables vehículos que hay en fases posteriores. Muy facilito. Tan sólo tienes que ***colocar este password en la pantalla de ídems: Q N F J R****. Empieza a jugar y* ***presiona SELECT cada vez que quieras pasar de nivel****. Nada más, por el momento. Bien, esto, que sabemos que hay más trucos de este juego dando vueltas por ahí y que ¡a ver si los descubrís!*







FASE 1: Amused To Death
Enemigo: The Joker y Harley Queen

Trama: Joker y Harley Quenn han montado unas particulares "bromas" en el parque de atracciones de Gotham. Batman debe impedir que el parque se abra al público.

Consejos:

• **Saltar de cornisa en cornisa** es una buena táctica para evitar los enfrentamientos con los enemigos del principio.

• **Para acabar con el soldado de plomo gigante**, subíos en su bastón, golpeadle en la cabeza y saltad lejos.

• Cuando **Batman y Joker luchan en paralelo** sobre la montaña rusa, golpead las bombas que lanza para devolvérselas.

• Al llegar a la **señal de peligro**, esperad a que los coches de la montaña rusa se acerquen y saltad sobre el que tenéis delante.



En el ***enfrentamiento final con Joker****, agachaos y propinad patadas. Es la mejor táctica para acabar con él.*

FASE 2: No Green Peace
Enemigo: Hiedra Venenosa





En la ***lucha final con Poison Ivy****, evitad el tentáculo de la planta y las flechas de vuestra enemiga. Lanzad batarangs contra su cuerpo.*

Trama: Se ha detectado un inusual crecimiento de árboles y extraña vida vegetal en el bosque de Gotham. Batman se desplaza hasta allí para investigar el fenómeno.

Consejos:

• Aturdid a las enemigas con vuestro **bat-spray**.

• Para acabar con los tentáculos del suelo, acertádles tres veces en su **parte roja con los batarangs**.

• Usad la **bat-cuerda para trepar por los árboles**.

• Una vez dentro del invernadero, **cuidado con el suelo que se abre a vuestro paso** dejando **pinchos al descubierto. Nada mejor que esquivarlos a tiempo.**



FASE 3: Fowl Play
Enemigo: El Pingüino





Llevad la ***bat-linterna encendida*** *mientras recorréis el museo. Podréis ver las* ***bombas*** *que hay en el suelo.*

Trama: En el **museo de Gotham City se ha producido un asalto** en el que parece estar implicado uno de los más **clásicos enemigos del hombre-murciélago**.

Consejos:

• El **primer rehén** que encontráis os envía al cuarto de seguridad, situado en la **Planta Baja, Bloque B**. Allí, Robin y el médico os dan una **llave maestra** para entrar en las habitaciones en busca del **resto de rehenes**.

• Usad los **intercomunicadores para hablar con Robin** y así saber dónde debéis dirigiros.

• Tened cuidado, mejor evitad, las **habitaciones que tienen dos salidas**. Transportan a otro bloque y **terminan por confudiros**.

Las Aventuras de Batman & Robin

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Por Javier Abad

El Hombre Murciélago protagoniza uno de los juegos más espectaculares y difíciles de los últimos tiempos. Para que podáis disfrutar de él en toda su extensión, aquí tenéis una guía con la que Batman será el amo de la noche y de vuestra Super.

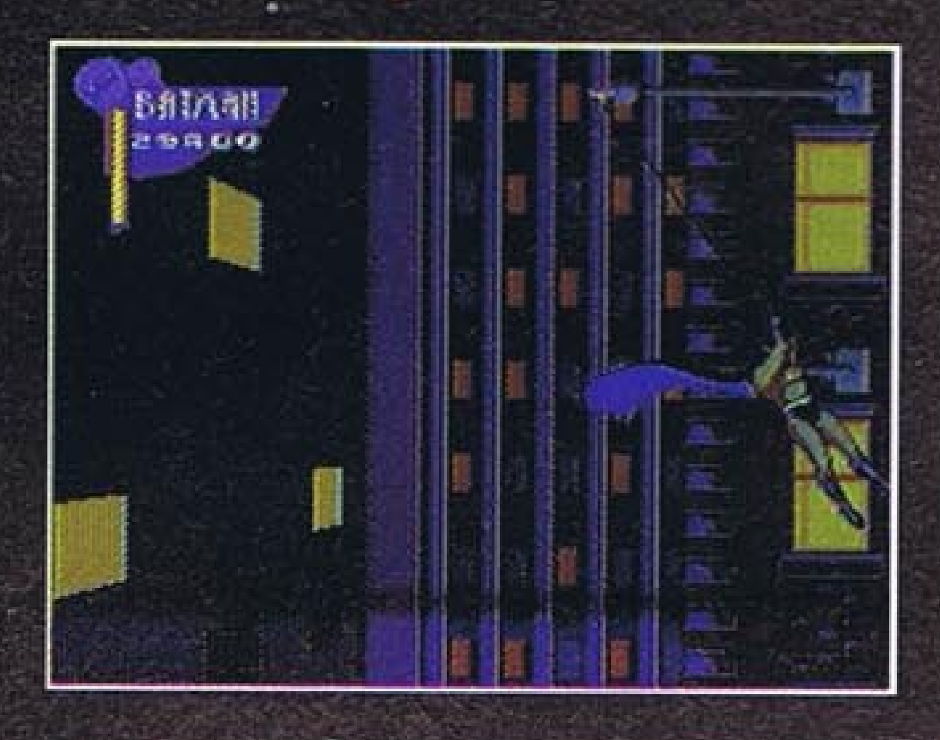
FASE 4: Tale of the Cat
Enemigo: Catwoman



Trama: Batman sale a recorrer las calles de **Gotham City**. Su instinto le dice que esa noche va a ocurrir algo.

Consejos:

• En la **pelea final, evitad el combate cercano**, el **látigo** y los **zarpazos de Catwoman**. Saltad y dar patadas.



*Cuando **Batman** y **Catwoman** caigan al vacío luchando, utilizad la **bat-cuerda** para agarraros tan pronto como aparezca la **señal de peligro**.*

FASE 5: Trouble in Transit
Enemigo: Dos caras





Trama: Dos Caras y su banda han cometido un robo en el banco de Gotham City. **Batman y Robin se aprestan a perseguirles con el Batmóvil.**

Consejos:

• Ni se os ocurra **rozar las aceras**. Al menor toque os quedaréis enganchados.

• **Presionad los botones L y R** al tomar las curvas.

*En el último enfrentamiento con el **coche de Two Face**, tratad de permanecer siempre **detrás suyo**. Si le adelantáis, seguid disparando, porque el **Batmóvil deja caer bombas.***

FASE 6: Perchance to Scream
Enemigo: El espantapajaros





Trama: La periodista **Summer Gleason** informa de que hay una fiesta en honor de los profesores de la universidad de Gotham. **Scarecrow envía un dirigible** desde el que **lanza un gas** que convierte a los ciudadanos en criminales.

Consejos:

• Poneos la **máscara antigás**.

• **Esquivad a los enemigos con traje marrón y pajarita roja**. Si os cogen, **moved el botón direccional** para libraros de ellos.

• Tratad de que los **globos verdes** no exploten junto a Batman. **Lanzad todos los batarangs que podáis.**

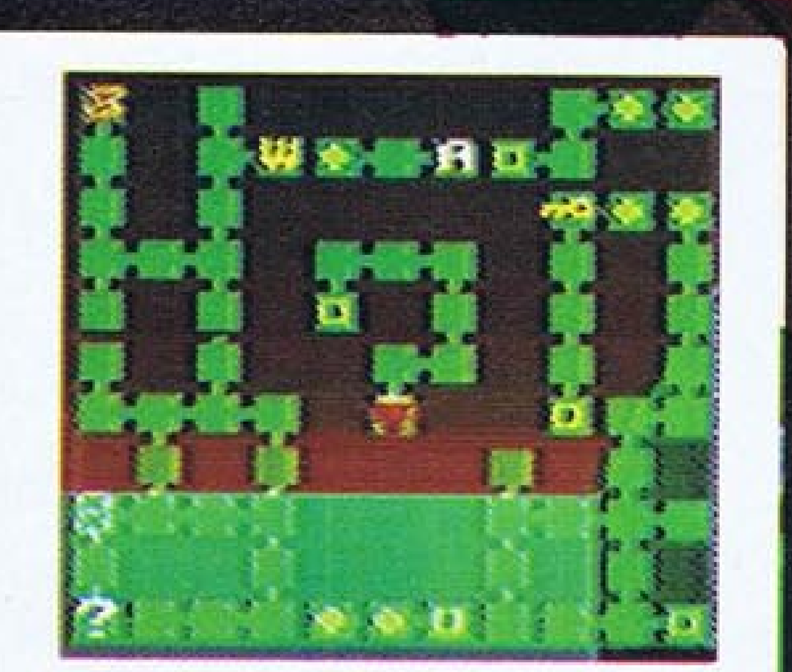
*En el combate contra el **Espantapájaros, agachaos cuando haga las dos salvas de disparos** y golpeadle después.*



FASE 7: Riddle me This
Enemigo: Acertijo

Trama: Acertijo ha raptado al comisario Gordon y a su hija. Los tiene escondidos en un laberinto llamado **Maze of the Minotaur**, donde debe introducirse Batman para rescatarles.







La solución al primer acertijo es la línea curva.



En la puerta con tres llaves, elegid la opción C.



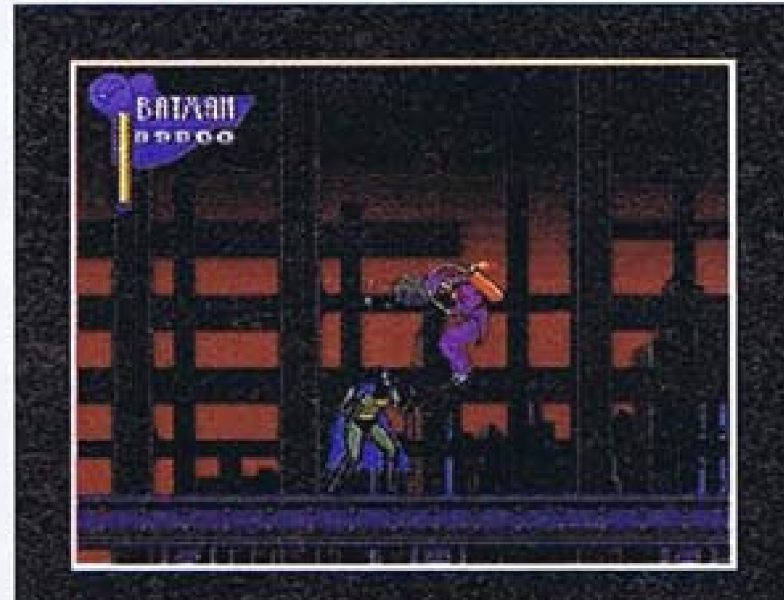
La respuesta al último acertijo son las letras H.B. (cerebro humano).

Consejos:
- Cuidado al final con las **fichas de ajedrez** y los **rayos que salen del dedo** de Acertijo.
- En la lucha final os **persigue una ficha**: tenéis que **golpearla, correr evitando** los agujeros que hace Acertijo en el suelo, volver a golpearla...

FASE 8: The Gaunlet
Enemigo Todos

Trama: Los peores enemigos de **Batman** se han escapado del Arkham Asylum, y le **esperan en la bahía de Gotham**

Consejos: El **paraguas** es el arma principal del pingüino. Suelta **balas y es espada y hélice**.
- El **espantapájaros** siempre dispara dos ráfagas seguidas.
- **Clayface** se transforma en una **enorme bola** o se **"derrite" para desplazarse** de un lado a otro de la pantalla. Ojo al puño.
- Para llegar hasta **Catwoman** tenéis que utilizar la **bat-cuerda**.
- **Man-Bat** hace primero unos vuelos frontales en Modo 7 y después aparece por los lados de la pantalla. Golepadle entonces.



***Joker** ataca primero montado en un **artefacto volador**. Después lucha **cuerpo a cuerpo** y lanza bombas.*

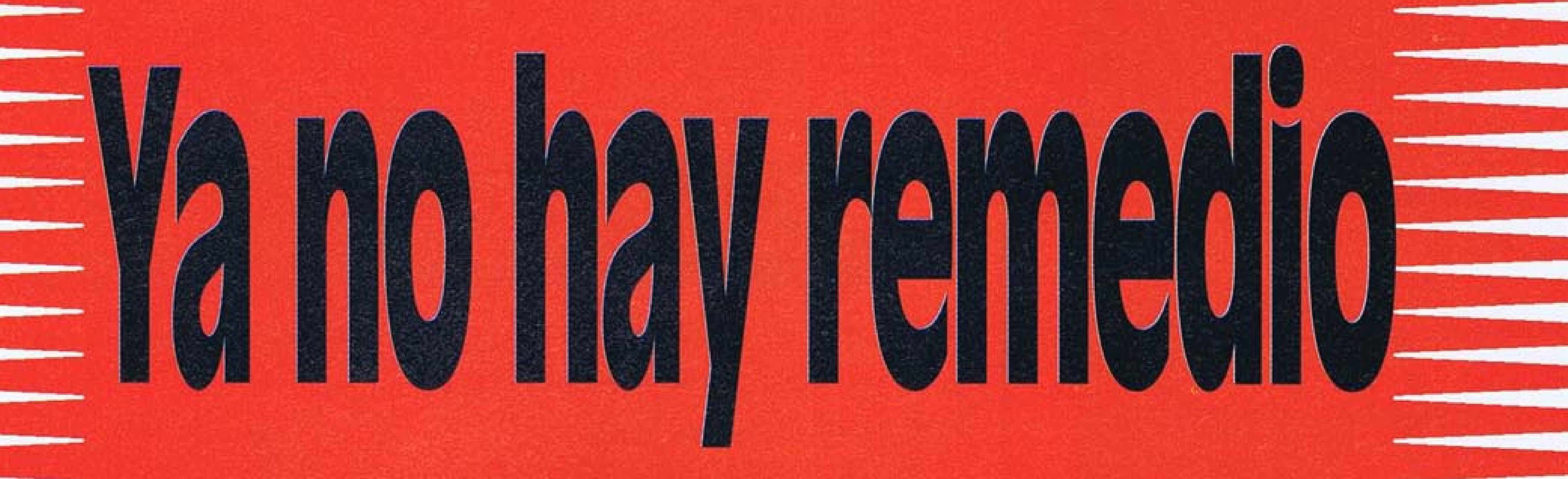


POWER DRIVE
SUPER NINTENDO

Claves para conducir buenos coches

*Los fanáticos de los videojuegos de coches (y yo conozco a bastantes) están de enhorabuena, porque a partir de ahora podrán **elegir mejores vehículos y unos circuitos súper divertidos** gracias a unas sencillas claves. Este mes tan sólo os ofreceremos un par de ellas. Así que, ya sabeis, atentos al mes que viene que aparecerán el resto:*

1. WRQZKFCVFPL2F3KB
2. KNGJYFQQ547J17J7 E



HOBBY CONSOLAS

Año V · Número 41 · 395 Pesetas

28 PAGS.

Hitech

Todo sobre PlayStation

...y mucho más

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS

ULTRA 64, PRIMER CONTACTO

Nintendo impone su ley en la calle

KILLER INSTINCT

HOBBY Hitech

Ridge Racer. Con él nace un nuevo concepto en juegos de coches.

Año I Febrero 1995 Suplemento gratuito

Sony PlayStation

Así es la máquina que hace temblar a Sega y a Nintendo

Este mes el presente se mezcla una vez más con el futuro. Hazte con Hobby Consolas y llévate de regalo Hi-Tech, un avance de la nueva revista que te va a contar todo sobre las nuevas consolas. ¡No puedes perdértelo!

Hemos entrado en una nueva era



JURASSIC PARK 2

SUPER NINTENDO

El truco definitivo

En vista de que la fabulosa guía que tenéis al lado necesita de un truco esperanzador para poner las cosas en orden, ahí va el genuino cheat que os permitirá acabar para siempre con la amenaza del dinosaurio. Introducid la siguiente combinación en la pantalla de misiones, esa que está ahí abajo. ***Proporciona vidas infinitas****. A saber:*

L, L, L,- R, R, R,- L, L,- R, R,- L, R,- L, ,L- ,- R, R,- L L, L,- R, R, R





VORTEX

SUPER NINTENDO

Unas cuantas claves

Siempre me han gustado las claves: son fáciles, limpias y no dejan pistas. No, en serio, nada mejor que unas claves, y más si son tan buenas, para afrontar juegos imposibles.

SELECCIONAR NIVEL: CTGXF
VIDAS INFINITAS: JTTSJ

EL ATAQUE DEL VELOCIRAPTOR

Lo primero de todo, sigue adelante hasta que **veas la flecha en el suelo y coge ese camino**. Deberás **usar la pistola y evitar al dinosaurio saltándolo**.

Una vez dentro del edificio, sube la primera escalera y ve a la derecha para coger una **caja de energía**. Mata al dinosaurio desde lo alto de la escalera y después retírala. A la derecha de la salida hay algo de **munición y energía** pero también unos pocos raptores . Esquívalos mientras corres por la pendiente.**Un truco:** Si estás al **borde de la plataforma y quieres ver lo que hay debajo**, agáchate y presiona en el mando de control la dirección que quieras. **Después de poner el gas, tienes que huir del edificio rápidamente**. No podrás eliminar a los dinos, así que mejor esquívalos. Y no mires atrás.





LA CACERÍA DEL T-REX

Avanza hacia la derecha todo el tiempo siguiendo las flechas rojas. No pienses, **cualquier arma es buena**, pero evita tratar de eliminar a los **raptores marrones: son casi imposibles** y hacen perder mucho tiempo.

Una vez que **llegues al jeep, sigue disparando al T-Rex y hazle llegar hasta la bahía**. El mejor sitio para permanecer es el **capó del jeep**. Puedes **evitar las balas del enemigo saltando** después de que el bicho haya disparado. **Cuando el jeep empiece a balancearse** y la música alcance su máximo volumen **es hora de saltar sobre el arbusto. Ojito al salto, ¿eh?**





BLOQUEO

El mejor arma para manejar en esta fase es el **rifle**. Los humanos no necesitan tantos impactos como los dinosaurios. Echa un vistazo por si hay **guardias negros: son expertos y duros.**

Para cargarte a los **soldados de las plataformas**, dispáralos desde abajo. Será más fácil encaramarte.

Cuando empiecen a soplar los ventiladores **usa las armas para dinosaurios**. Ahorrarás munición convencional.

Eliminar a los humanos te costará una media de seis impactos por arma.

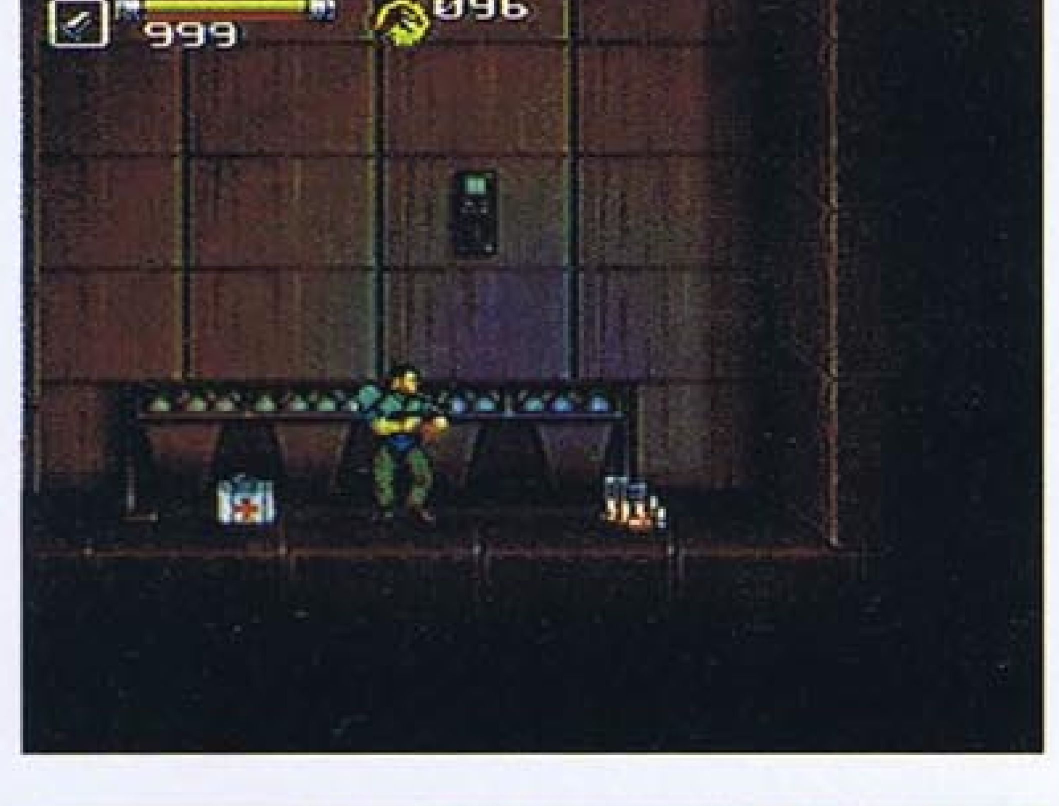


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Por David García

JURASSIC PARK 2















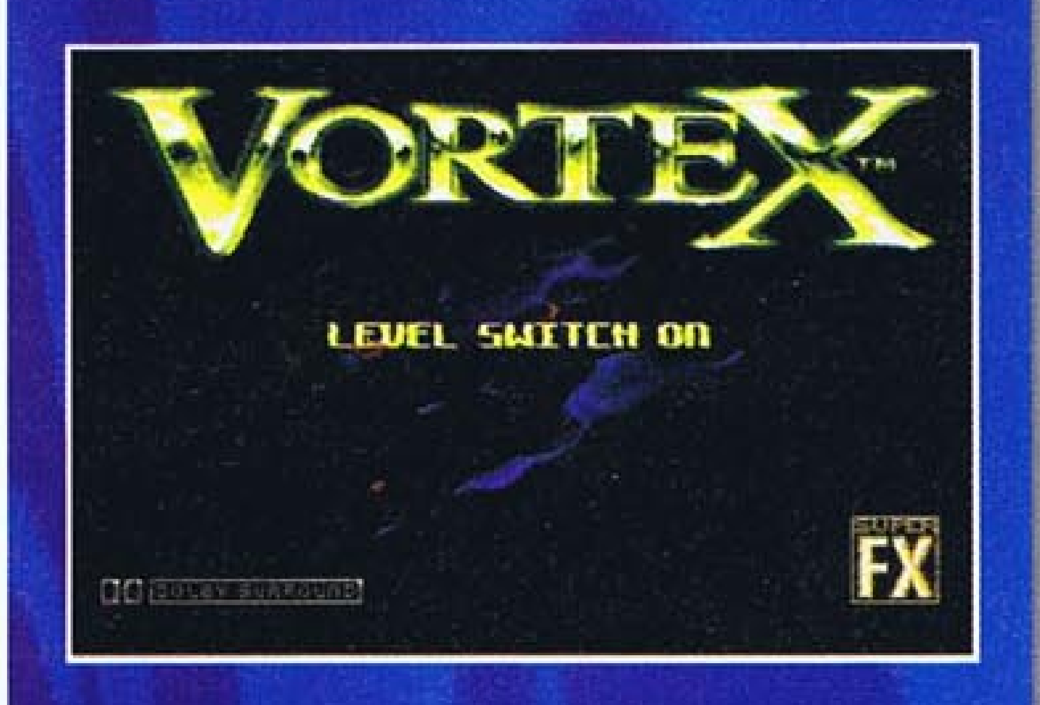








MUNICIÓN INFINITA: WSUTQ
INMUNIDAD: HVZSM
VORTEX II: JNBTK

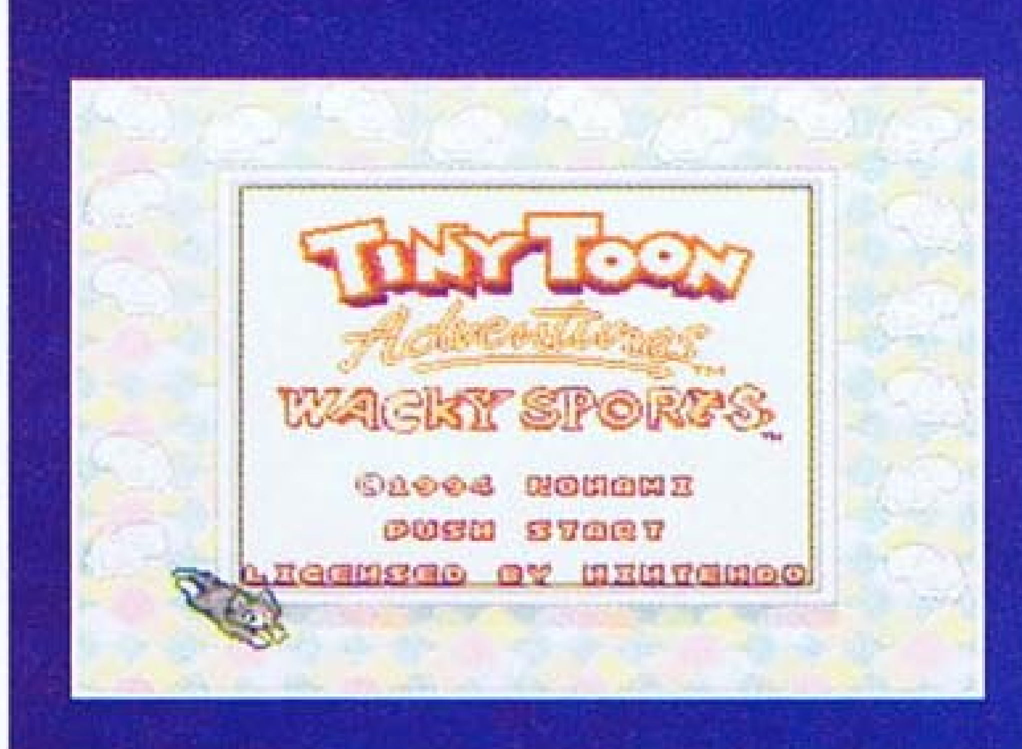


SUPER GAME BOY

SUPER GAME BOY

¡¡¡ Esas animaciones !!!

No dejan de resultar curiosos los truquillos que llegan a la redacción con el aparatejo de Nintendo como protagonista. Ya vimos uno hace poco que nos dejó impresionados, ahora llega otro que vuelve ***a poner de manifiesto la simpatía con que ha sido diseñado el Super Game Boy****. Es más o menos así:* ***Elegid un marco y pulsar L y R simultáneamente. Haced en tonces L, L, L, L, R, L, L, L, R****. En pocos segundos podréis deleitaros con un* ***buen número de originales animaciones sin tener que esperar más de la cuenta****. Y ojo, que cada marco lleva una animación diferente. Y merece la pena verlas todas.*



EL PTERODÁCTILO DE LAS ALTURAS



Cuando estés **cara a cara con el dinosaurio**, al principio de esta misión, usa los **dardos para dinosaurios en ráfagas esporádicas**.

Intenta no golpear las plataformas o perderás un montón de energía. Salva tu UZI y tu pistola hasta que alcances el poste de electricidad, y te encontrarás de frente con un pequeño ejercito de enemigos. Las **rocas que caen** se convierte en obstáculos en tu camino. Así que ojito.











BÚSQUEDA Y DESTRUCCIÓN

No hay humanos en este nivel, de ahí que la elección de las armas sea enteramente tuya. De todas formas **cuida tus granadas de gas** porque las necesitarás más adelante.

Presta atención también a las **rocas y a la lava que cae**. Mira siempre por donde pisas, y **dispara de vez en cuando para encontrar un camino a la superficie**.

Este nivel es laberíntico a más no poder. Recuerda de dónde vienes y haz lo posible por adivinar adónde vas. **Hay cuevas y flechas por todas partes.**

Si por casualidad **regresas a los triceratops**, eso es que has tomado el **camino más largo**. Así que vuelve sobre tus pasos e inténtalo por otras puertas. **Cuida la munición de tu arma. Cuando llegues cerca de los huevos** verás un gran número de raptores esperándote.







MISIONES DE EMERGENCIA

1. PEDIR AYUDA POR RADIO:
Durante esta fase no debes ir ni muy deprisa ni muy despacio. La **pistola normal es el mejor arma : rápida y medianamente efectiva. No vayas por las primera salida** que veas: no es la correcta. Y sobre todo, ten mucho **cuidado con los lanzallamas.**

2.CONSEGUIR ENERGÍA ALTERNATIVA PARA LAS INCUBADORAS:
La mayoría de las **baterías portátiles** están en la **parte superior izquierda** de cada habitación. Las **salidas** están **generalmente a la derecha**. Recomendamos usar siempre el UZI y un **ritmo acelerado ya que la misión es larga**. Después de solucionar los problemas de las cinco habitaciones propuestas, **avanza hacia la esquina superior derecha,** vigilando los posibles científicos que hay que por allí.

3. LOS INTERRUPTORES:
Avanza a derecha y arriba hasta que aparezcan los soldados del lanzallamas. En ese momento cambia la dirección **hacia abajo derecha** y no te olvides de cambiar constantemente de armas, ya que esta fase está repletita de **dinosaurios y soldados**. Puedes descender a través de las pequeñas plataformas agachándote y pulsando el botón de salto. **Existe más de un camino correcto**, así que no te desanimes si no encuentras la salida a la primera. Y algo muy importante, **no desperdicies tu munición.**

4. A LA CAZA DE LOS VÍVERES:
Necesitarás utilizar la UZI constantemente y a buen ritmo. Cuando la máquina lance los víveres, carga completamente de munición a tu UZI y dispara. Repón tu energía si fuera necesario.. Si **tienes problemas con los soldados mientras usas el lanzallamas** que recogiste entre las cajas, **salta por encima de ellos para no perder el tiempo.** Lo más importante de todo es aguantar el tipo.

5. ENCUENTRA AL ESPÍA:
Avanza a la derecha tan rápido como puedas. Lo mejor es usar el **arma normal** debido a su gran **velocidad y efectividad**. Además, no necesitarás preocuparte sobre la munición: hay un gran número de **munición y vidas dispersos** por el mapeado. No trates de eliminar a los soldados difíciles. **Simplemente salta sobre ellos.** Aplica la misma técnica con los dinosaurios.

6. DESARMA LAS BOMBAS:
Si atraviesas la primera puerta encontrarás algo de munición que recoger. Eso sí, **vigila al raptor** que está por allí. No hay ningún arma especialmente recomendada. **Presta atención al tiempo, y no olvides usar las granadas de gas cuando te enfrentes al triceratops.**

7. EL FINAL DE LA MISIÓN:
LA REFRIEGA CON EL T-REX
Apunta a la cabeza del dinosaurio y dispárale cuatro granadas de gas.
LA PERSECUCIÓN DEL HELICÓPTERO
Dispara toda tu artillería sobre el helicóptero enemigo.
SEGUIMIENTO Y DESTRUCCIÓN: LA RUTA CORRECTA
Sal por la segunda parte y ve hacia la izquierda. Ahora, **sal por la primera puerta** y ve a la derecha. **Abandona la sala por la segunda puerta** y dirígete a la izquierda. Coge el brazalete y llévatelo a la izquierda, hasta la puerta. Ve a la derecha, y escápate por la primera puerta antes de que las bombas estallen. La salida del nivel se encuentra en el **extremo derecho del conducto.**

PROTEGE A LOS GALLIMINUS

Aunque hay un montón de soldados a los que matar, **no "marees" mucho al gatillo o asustarás a los galliminus (a ésos ni tocarlos, que de esa guisa va la misión).** Permanece **atento al contador de dinosaurios** ya que si desciende demasiado, habrá finalizado tu misión.

El **UZI** es el mejor arma que puedes utilizar. Cuando veas enemigos tras las rocas, usa **la pistola normal** ya que el **alcance de los proyectiles te dará una perspectiva más amplia.** Presta atención a las **minas del suelo,** basta con saltarlas para evitarlas. Pero eso sí: **agáchate y dispara en el momento oportuno.**

Penúltimo enemigo: la **jaula**. Cuando veas que se acerca, dispara unas **cuantas bomas y agáchate rápidamente.** A continuación, la jaula comenzará a moverse, y tu deberás perseguirla y disparar al mismo tiempo. **El último bastión de los malos es el helicóptero.** No hay consejo digno para cargarse a esta máquina, así que simplemente **dispara sin piedad.**













en clave Nintendo

SUPER WIDGET

SUPER NINTENDO

Un montón de passwords

No fue demasiado popular, pero hay que reconocer que el juego tenía lo suyo de gracia. ¿Que a ti no te lo pareció? Eso sería porque no tenías los passwords que ahora mismo vamos a publicar. Y a ver si te ríes un poco con la mascota loca de Taito.

WFWFWR	VEGI LAND
JFJKWW	BLUE BEACH
RKLBWW	WONDERLAND
JKLLWR	VULCANO
RBKWHR	MOON
JBKKFR	RATCHE´S CASTLE
RJJBFH	AQUA PLANET
JJLSHH	THE PLANET OF GIANTS
JSJFKL	DWARF PLANET
WLJKKL	HOME PLANET
JLLJKL	FLIM FLAM STATION

POWER RANGERS

GAME BOY

Claves sin importancia

La serie japonesa, todo un punto. El juego portátil, menos de lo que se esperaba. Pero muy difícil, oiga. Así que vamos a ver si con estas claves damos unos ánimos y morales a los **temerosos que tienen el cartucho de Bandai en casa.**

Fase 1: 4718
Fase 2: 1012
Fase 3: 0216
Fase 4: 1387

PROBOTECTOR 2

GAME BOY

Las claves más difíciles

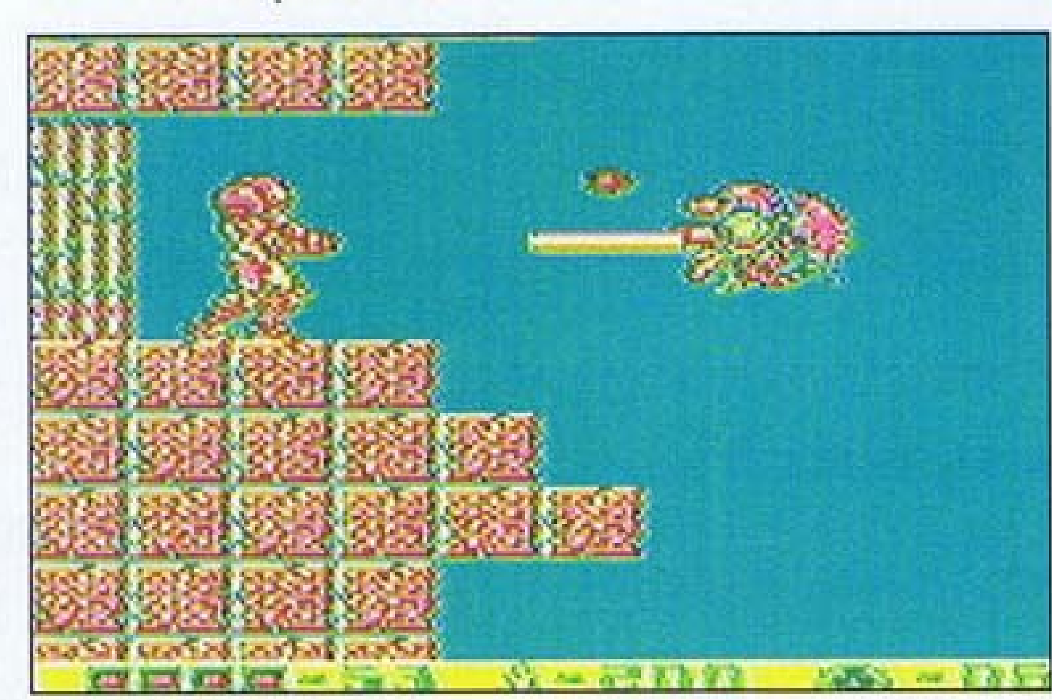
Ahí van unos passwords de lujo para un juego de postín:

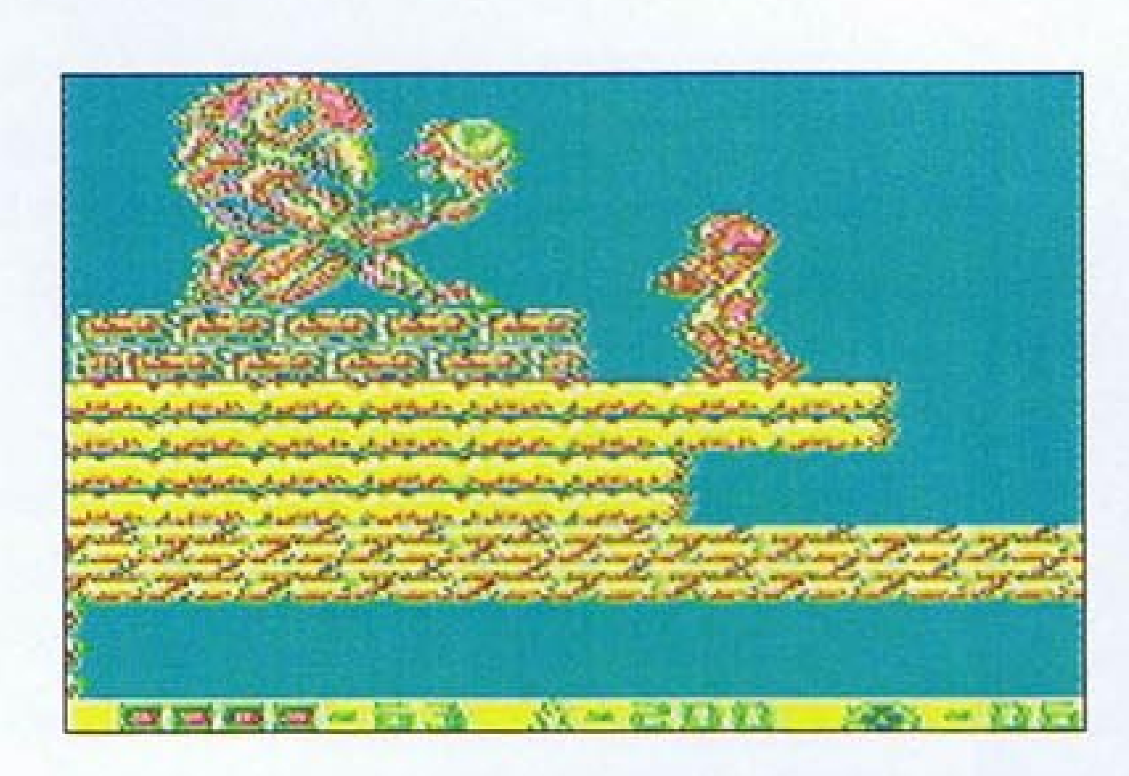
FASE 2: MDMG
FASE 3: MDWC
FASE 4: 1ZKC
FASE 5: 3LQW

GAME BOY

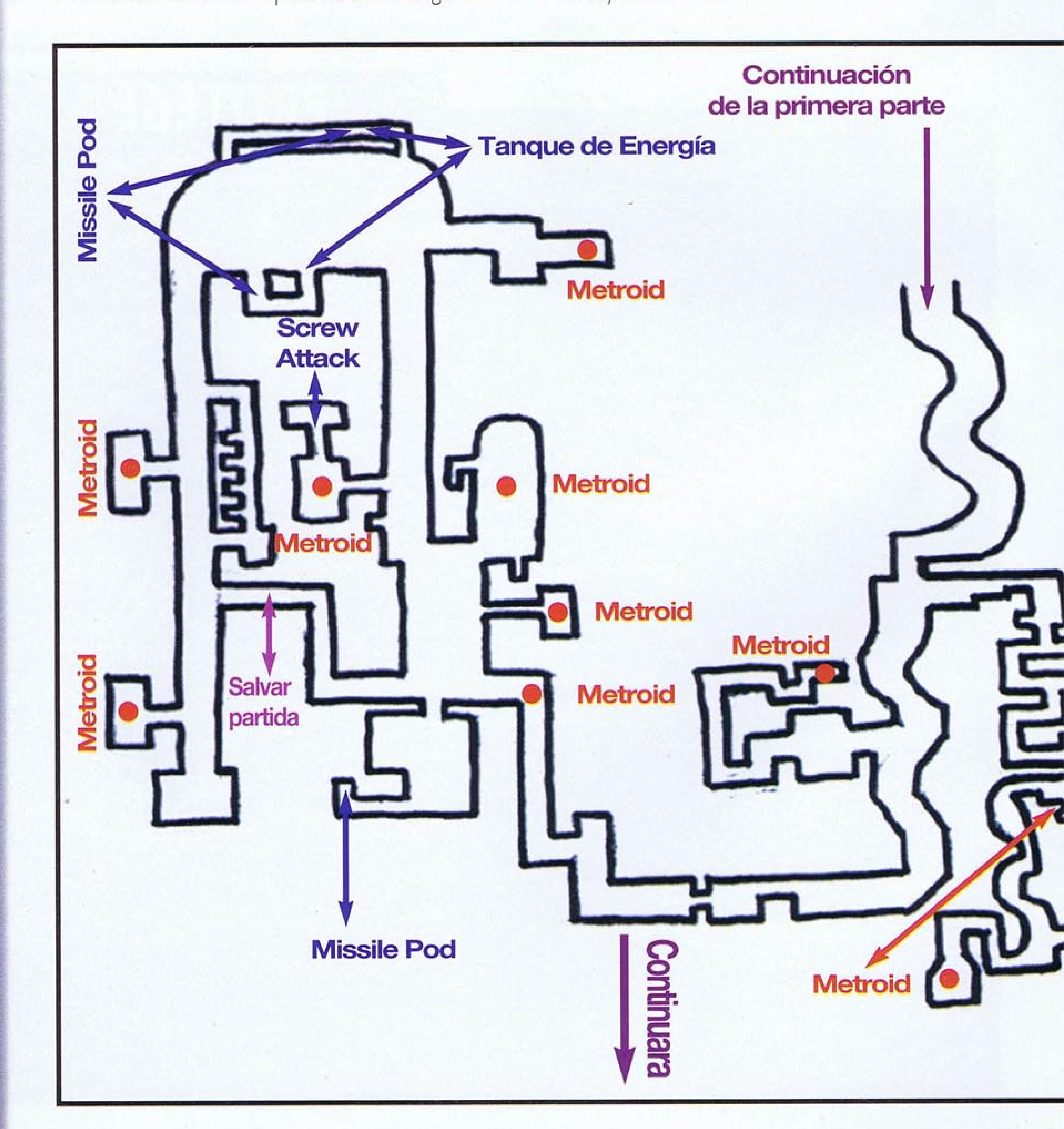
Metroid

Por Javier Castellote



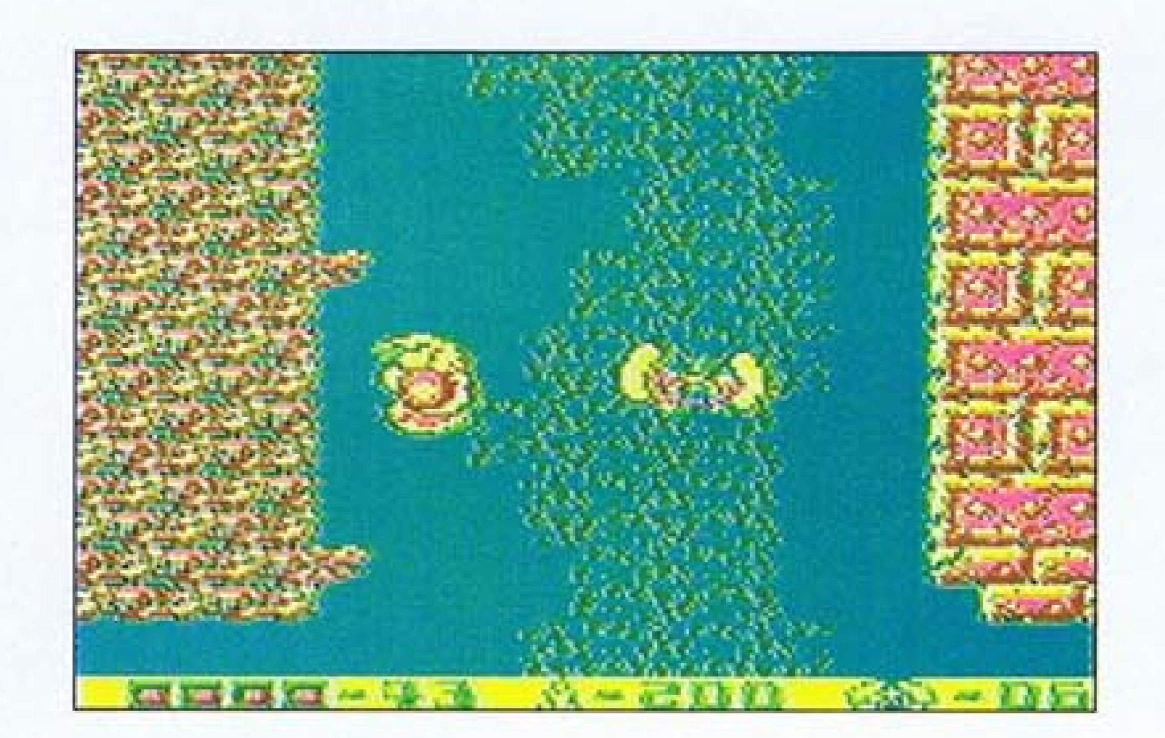


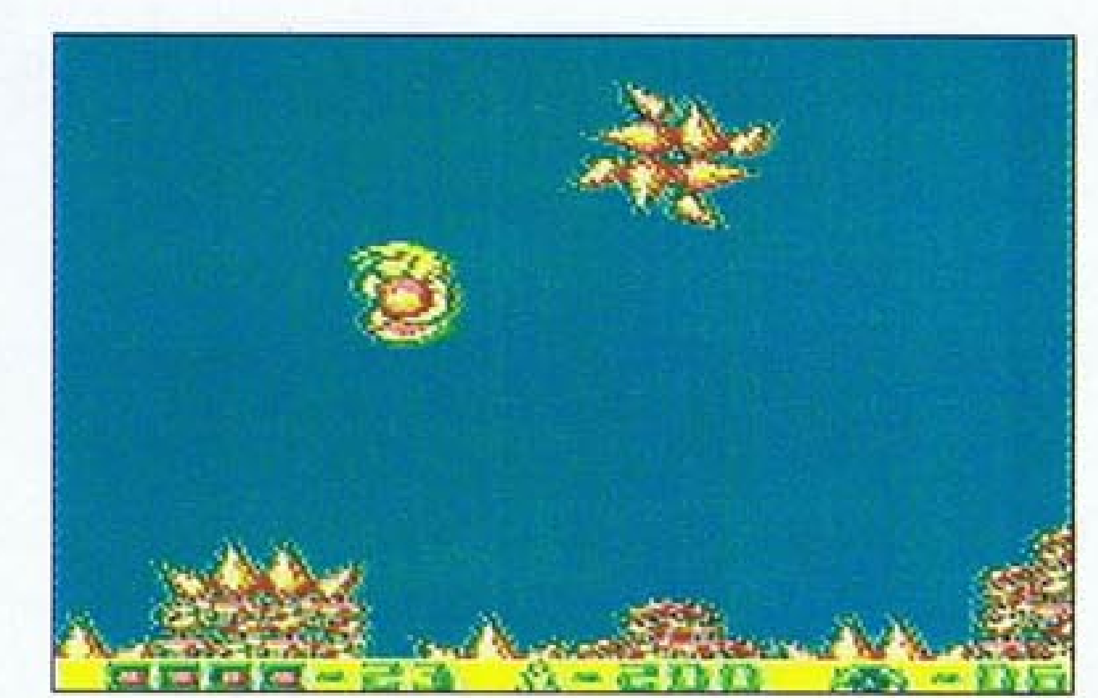
Este poderoso **arma, que hallarás en el interior de la esfera que nos ofrece la antigua estatua**, es capaz incluso de **atravesar sólidas paredes y de abrirnos nuevas sendas** que de otro modo resultarían imposibles de investigar. El **Plasma Beam** es el más **devastador y destructivo arma que Samus** puede utilizar para eliminar a todos aquellos enemigos que se interpongan entre ella y los Metroids. Con este arma en sus manos ya nada la detendrá.



II

Este mes vamos de Metroids. Y es que hay que reconocer que el juego es complicado. Tanto en la versión 16 bits como en portátil, el cartucho de Samus puede traerte por la calle de la amargura a poco que te descuides. Pero como para eso estamos nosotros, vamos a ver si esta segunda parte de Metroid II en Game Boy deja las cosas un pelín más claras.

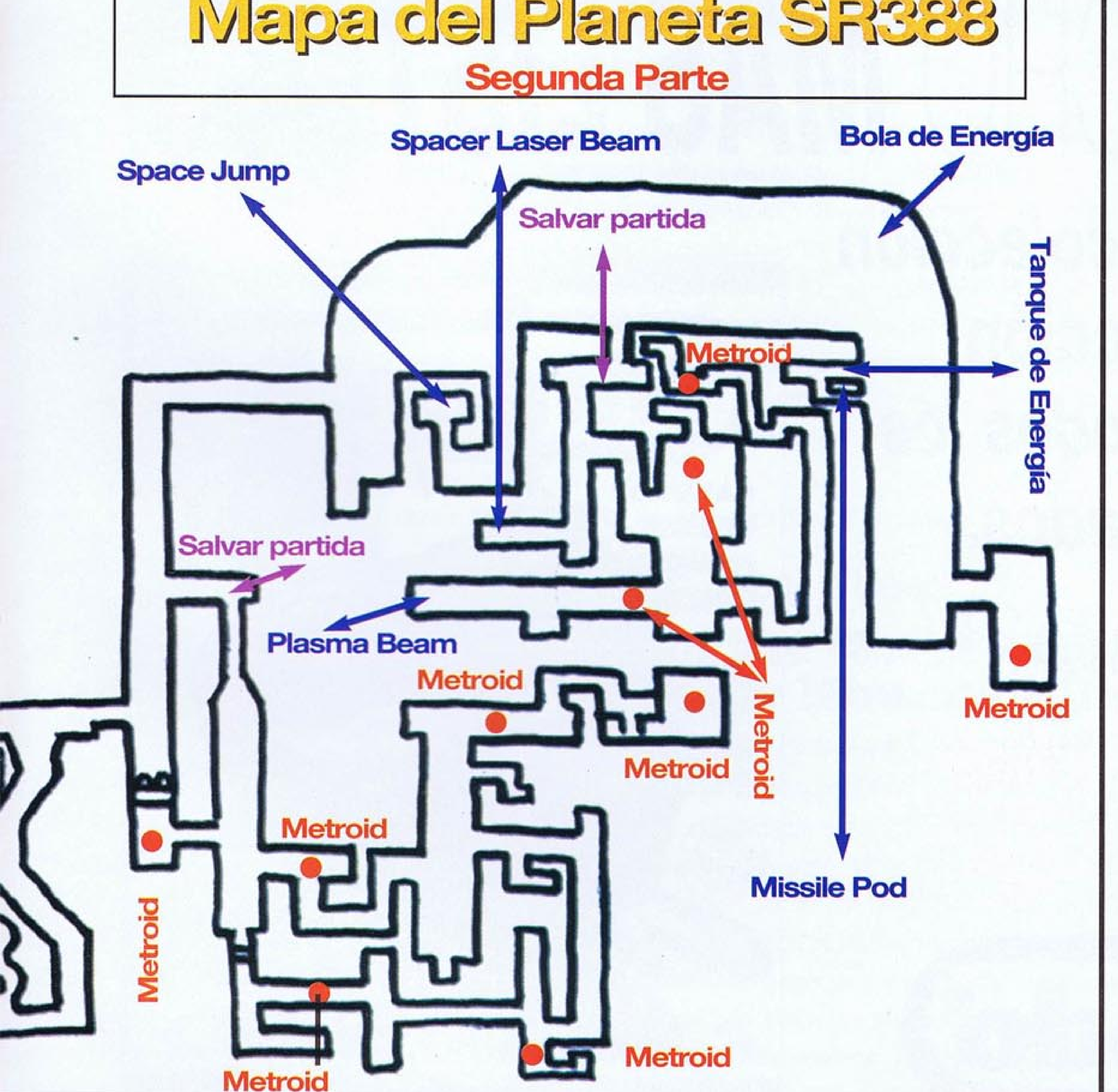




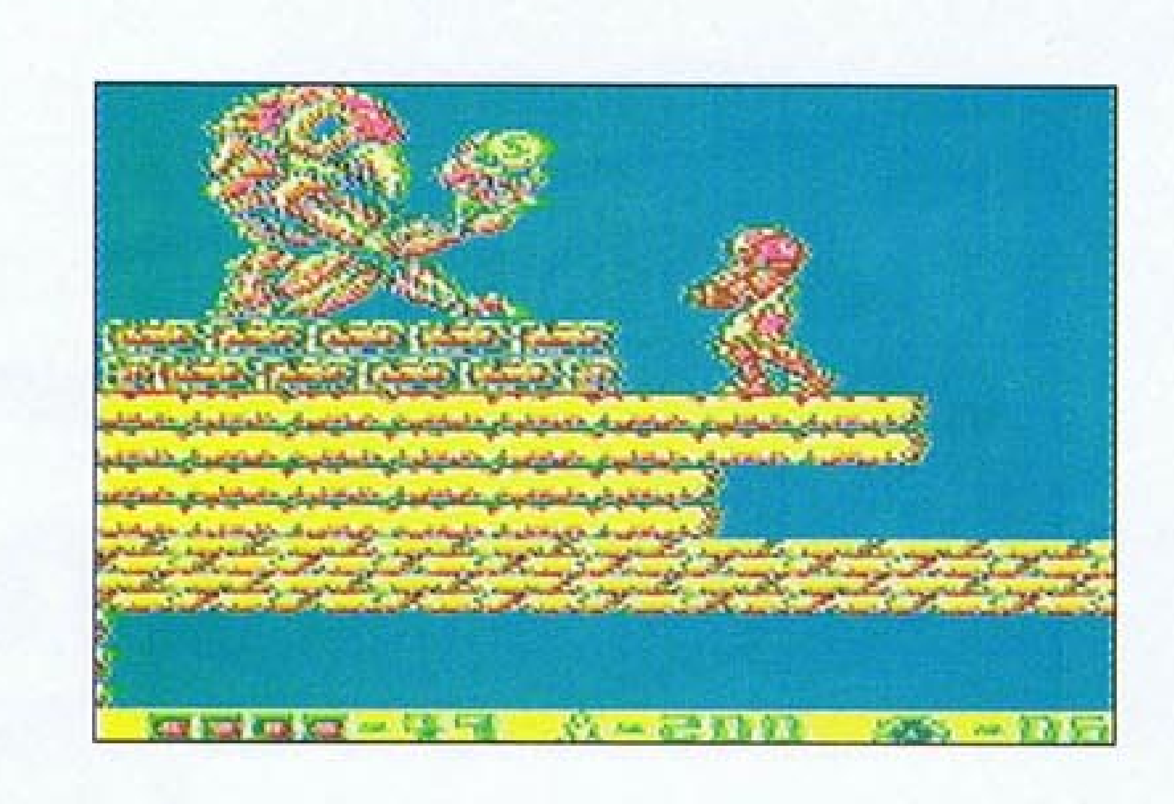


El ítem de la imagen resulta extremadamente importante para Samus ya que le **permite destruir a todos los enemigos** con los que contacte **mientras se encuentra girando en el aire**. Su nombre es **Screw Attack**.

Con el **Space Jump**, Samus podrá **saltar continuamente mientras se encuentre rodando** en el espacio. Esto es muy ventajoso ya que se logra un **salto casi perpetuo** que atraviesa largas zonas sin apenas tocar el suelo.



De nuevo la **antiquísima estatua** será generosa con Samus y le hará entrega de otro arma que, aunque no tan poderosa como el Plasma Beam, sí que resulta tan eficaz o más que ella. Se trata del **Spazer Laser Beam** y su secreto radica en que **dispara tres rayos de fuego** al mismo tiempo .Ya os las podéis imaginar las ventajas: no es necesario ser muy preciso a la hora de disparar al enemigo, ya que los tres rayos abarcan mucho espacio, y lógicamente podéis eliminar a varios enemigos al mismo tiempo con una sola vez que apretéis el botón de disparo.



PARA QUE LA ACCIÓN NO TE DESBORDE

Si eres un auténtico fanático de Nintendo y la acción te desborda, consigue estas tapas de NINTENDO ACCIÓN y podrás mantener bajo control tu revista favorita. ¡Porque ahora la acción SÍ tiene límites!

950 Ptas

Pide tus tapas llamando al teléfono (91) 654 84 19 de 9 h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. o enviando el cupón que aparece en la solapa de la revista.



Frankenstein
Arte gótico

Nintendo Acción ha conseguido hacerse con las primeras imágenes de uno de los juegos más buscados del momento: Frankenstein. Como ya supondréis, la película está causando furor en las salas de cine tras su estreno el día 13 de enero. De ahí que el mundo jugable no haya querido ser menos y, aunque la fecha esté aún sin confirmar, se dé por sentado que muy pronto vamos a poder disfrutar de un arcade marca Sony que viene para ponernos los pelos de punta.

Sobre el tema Frankenstein, el juego, nadie ha querido mojarse todavía. Sabemos de buena tinta que **algunas tiendas americanas anuncian un cartucho** ya producido en su publicidad pero, hasta la fecha, ningún responsable de Sony nos ha confirmado fechas de lanzamiento europeo. Por más que hemos investigado en este sentido, la única respuesta válida seguía siendo **"a lo largo del 95"**. El misterio quizá esté justificado. No podemos olvidar que Drácula, otra de las creaciones peliculeras de Sony, pasó con más pena que gloria por estas pantallas. Y es muy posible que estos chicos no se hayan tomado a la ligera una conversión en la que, en principio, se juegan bastante.

Pero bueno, no adelantemos acontecimientos y empecemos por explicar que **Frankenstein será distribuido por Sony Imagesoft** nadie sabe cuándo, y ha sido realizado por el grupo **Bits Corporation** (también en la historia Drácula). Para enmarcar la historia de esta criatura dantesca se ha elegido un **arcade de plataformas en el que recoger objetos** y aplicar dosis de estrategia también serán necesarios. El protagonista no será un Victor Frankenstein quizá demasiado poco conocido para la afición, sino una bestia **estilo Nosferatu** de magnífica animación (anda cojeando), jirones por vestidos y armamento inusual: un **palo llameante** si llega el caso, **ondas limitadas** de fuerza vital y un montón de ítems por recoger e investigar.

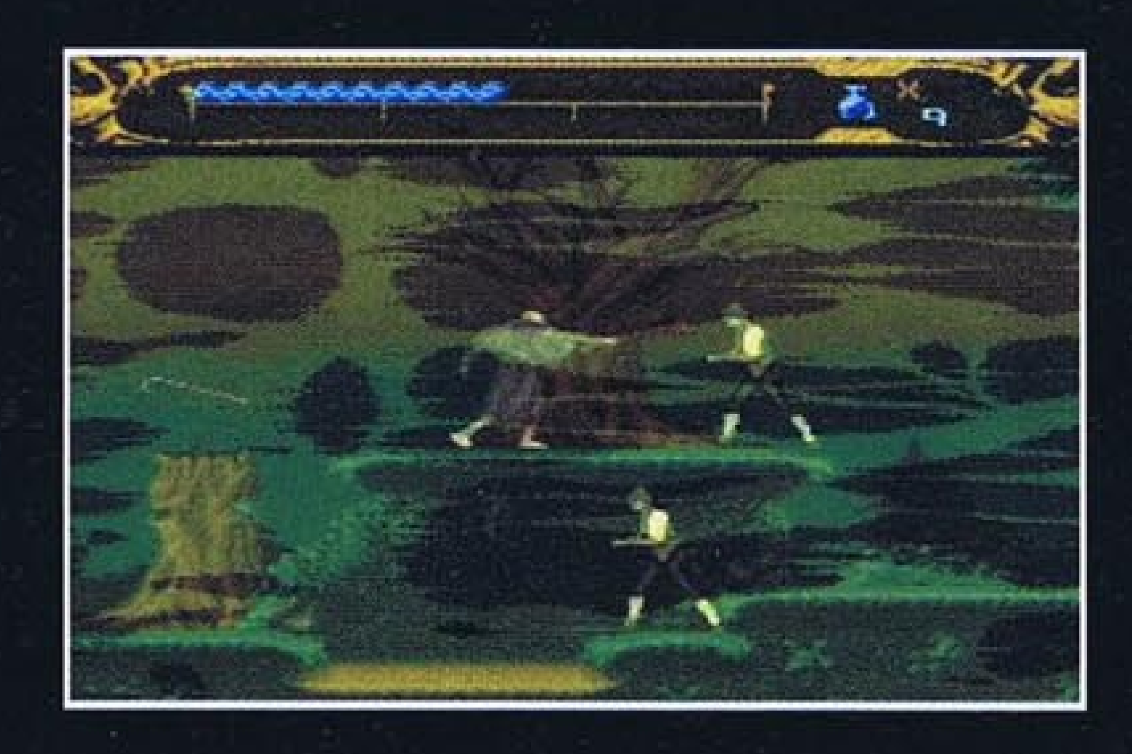
Por lo que hemos podido constatar, el juego está dividido en **seis niveles**, más un subnivel y una intro ilustrativa. A priori todo parece seguir los cauces de un guión ajustado al popular libro



Nadie ha podido confirmarnos la fecha definitiva en que Frankenstein saldrá a la venta en Europa.



La criatura será capaz de golpear con un palo y de lanzar ondas vitales para deshacerse de los enemigos.



Estructura arcade de corte muy sencillo y gotas de estrategia y hasta de juego de rol. Así será Frankenstein.

de la Shelley, pero resulta que una vez metidos en faena la cosa tiene sus cambios. Veréis, el primer nivel de Frankenstein transcurre en **Ingolstadt, con la criatura ya en libertad** y la peste campando a sus anchas. Plataformas sencillas, algo de arcade y mucha lluvia conforman esta fase. Para la segunda nos vamos al **cementerio y pescamos al monstruo huyendo** a las criptas. En este nivel todo es oscuridad, así que tendremos que vigilar nuestras ondas vitales y las pocas antorchas que encontremos. El tercer nivel transcurre en el **bosque, de camino a casa de los campesinos**. La acción también es plataformera y el verde impera como color. En la cuarta es donde se alteran las cosas. En lugar de tomar contacto con los lugareños, la criatura se **dirige a la mansión Frankenstein** donde Victor intenta reanimar a su mujer (en teoría muerta después a manos de la bestia). Estilo **Castlevania** o Time Trax, en esta fase disfrutaremos de los gráficos digitalizados de los enemigos. El subnivel del que hablábamos antes lleva al monstruo a la **librería de la mansión**.

La quinta fase traslada a la criatura al **Polo Norte**, con misión eliminar a Víctor. Sobre el hielo y con toda la habilidad necesaria, Sony ha planteado en este nivel un arcade en línea simplista que rompe un poco con los anteriores. Y la sexta y última viaja al **barco del capitán** que recoge a Víctor al inicio de la película.

Más allá del argumento, que todo es susceptible de cambios, el **plano técnico** sugiere que







No habrá demasiados enemigos que martiricen a nuestro héroe. Lo verdaderamente terrorífico serán las situaciones.



Hasta la fase 4 todo recordará a la película. A partir de ahí, las muertes y reanimaciones estarán a la orden del día.



La película empieza por el final. Frankenstein es rescatado por un barco en los confines de la Tierra. Antes de que la criatura le dé caza.

El libro de Mary Shelley

Mary Shelley "concibe" Frankenstein antes de cumplir los 20 años. A las orillas del Lago Ginebra y en plena noche de tormenta eléctrica, **idea una fantasía gótica aterradora**, una historia tan oscura como luminosa que **gira entorno al amor, el romanticismo y la tragedia del hombre**.

Se ha dicho que la **versión de Branagh es la más fidedigna al texto original**. En él, **Shelley no describe a la criatura ni detalla los pormenores de su nacimiento**. Tampoco presenta a Frankenstein como barón o doctor, sino como **apasionado estudiante de medicina**. La criatura no sólo habla, sino que además es capaz de mantener amplias discusiones filosóficas con su creador. Y al final no hay una hueste de pueblerinos cargados de azadones, sino una **muerte cruel en un paraje gélido.**

Debéis leer el libro antes de afrontar la película e incluso el videojuego. Encontraréis un montón de respuestas a los enigmas que os corroen.



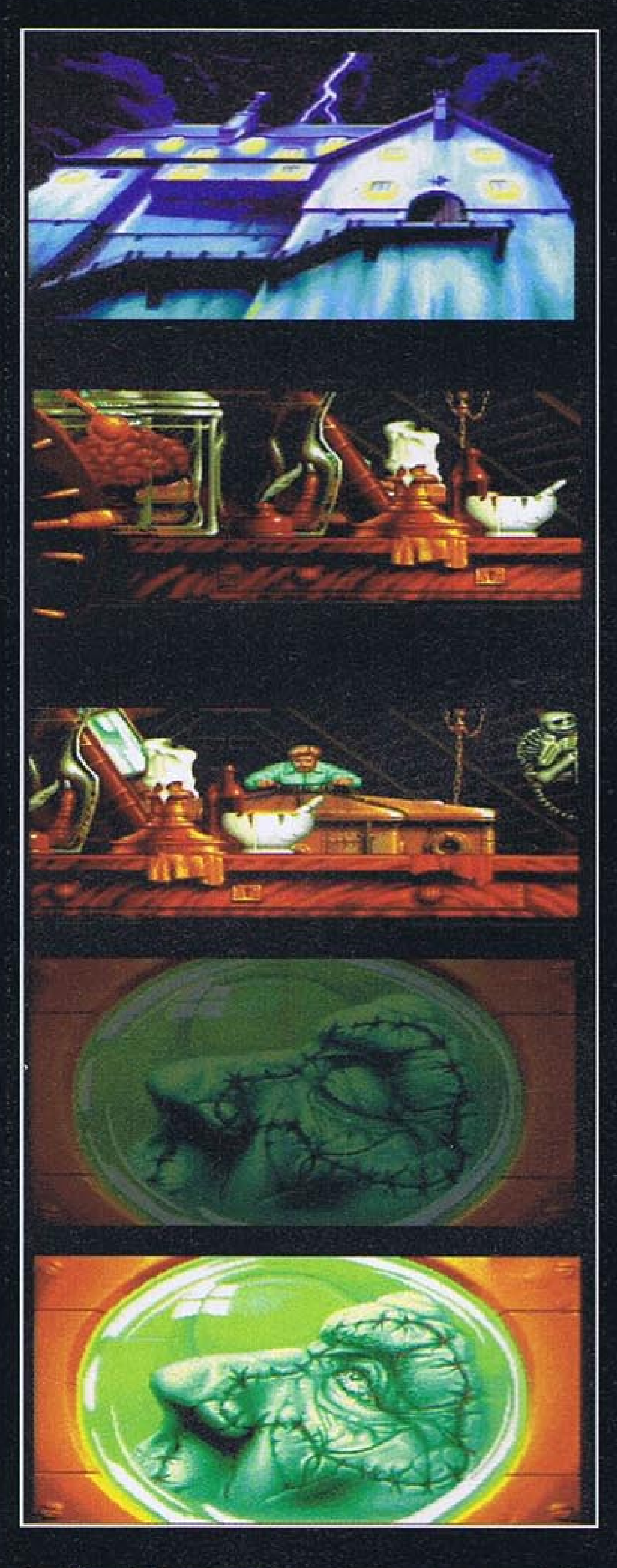
Se acerca el final de Frankenstein. *Este paraje helado dará con los huesos del científico en el más allá.*



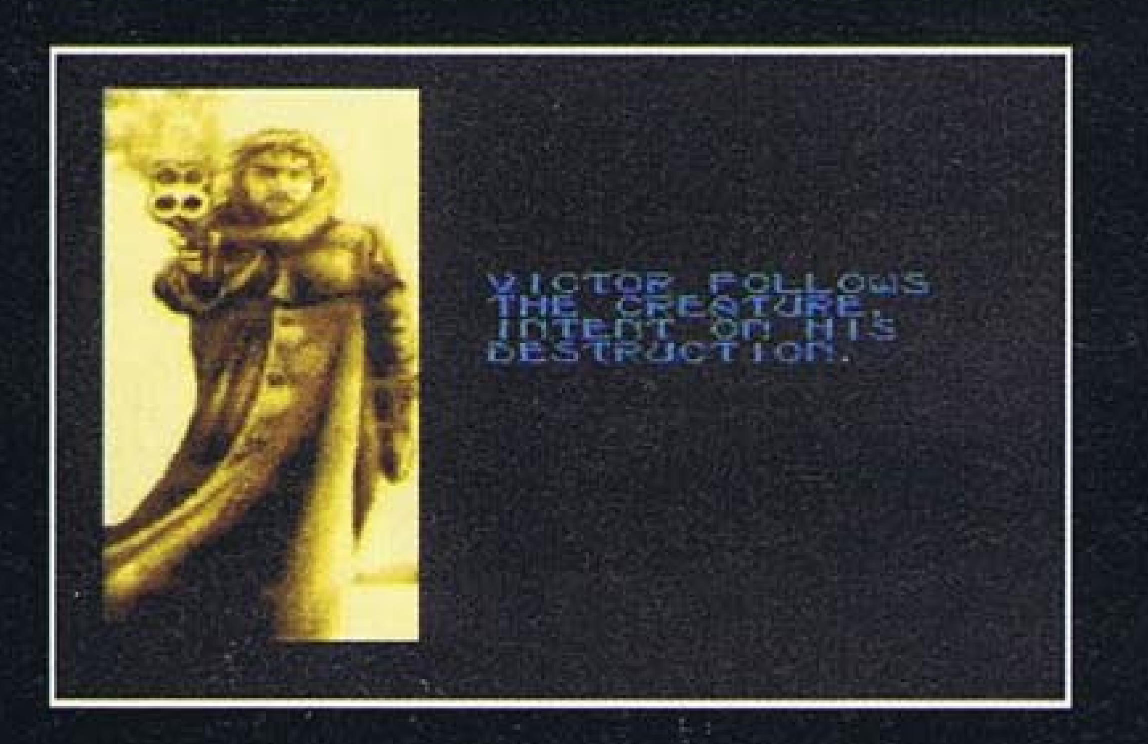
La criatura sorprende a Víctor *intentando reanimar a su esposa, Elisabeth. Y la ira invade su troceado cuerpo.*

la conversión gasta **8 megas**. No empezamos mal. Que la **animación y el gráfico** del protagonista parecen **adecuados**. Y que la **ambientación**, banda sonora incluida, es mucho más que **digna**. No obstante, y ahora viene lo crítico, hemos observado que los decorados no se adaptan a las modas preciosistas de estos días, y también que hay pocos enemigos dispuestos a acabar con nosotros. Tenemos que suponer que el juego está aún sin acabar, que faltan los **retoques de última hora** y que aún es pronto para juzgar con sensatez.

Pero dejemos a un lado el comentario técnico y pensemos en que lo verdaderamente importante de todo esto es que **Frankenstein debe salir cuanto antes a la calle. Que su cuento de terror gótico nos ha fascinado** y que todo hace indicar que Sony parece haberse olvidado de su batacazo en el tema Drácula. No os preocupéis, **mantendremos informado** al personal sobre cualquier esbozo de lanzamiento que llegue a nuestros oídos. Conformaos de momento con estas imágenes y con el espectacular despliegue peliculero.



La intro de Frankenstein *augura que se va a seguir fielmente el guión de la película. Luego cambian las cosas.*





Entre fase y fase *asistiremos a escenas estáticas en las que se nos pondrá al día sobre el hilo de película y juego.*





No deja de resultar curioso *que el monstruo pegue saltos de esta guisa y luego cojee por el camino.*

Frankenstein, la criatura de kenneth Bragagh

Dice Kenneth Branagh, director y protagonista de Frankenstein: "Quería mostrar una pasión elemental que es poderosa como la obsesión de Victor a su trabajo, un extraordinario amor que fuera igual a la intensa tragedia de la historia. **Frankenstein es menos un filme de terror y más una larga historia de cuento gótico fantástico**. Está lleno de profundos aspectos psicológicos sobre la familia. Tiene que ver con temas como la paternidad y la responsabilidad, vida y muerte, con la arrogancia del hombre al enfrentarse con la naturaleza."

Resulta curioso que una película sobre Frankenstein **rebusque en el amor en lugar de cebarse en el terror**. Pero ese fue el espíritu que **Mary Shelley irradió a su obra** y así lo retoma Branagh. Con un argumento central de **obsesión criatura-creador, Victor-Elisabeth** que empieza así:

Tras encallar en los hielos del artico, en 1794, la expedición del **Capitán Walton** tiene un encuentro sobrecogedor: perseguido por sus propios alaridos, **Víctor Frankenstein** tiene una larga historia que contar. Y esa historia se remonta a una feliz juventud culminada dramáticamente con la muerte de su madre. Posiblemente el germen que llevaría a **Frankenstein a desafiar a Dios**.

Victor parte hacia **Ingolstadt** -desde Genova- para iniciar sus estudios de medicina. Antes ha prometido a su **hermana adoptiva, Elisabeth, que se casará con ella a su regreso**. En Ingolstadt conoce a un extraño profesor, el **doctor Waldman**, que instruye a Frankenstein en la **reanimación de cuerpos humanos**. La idea se convierte más adelante en una verdadera obsesión y el científico se ve arrastrado hacia ella con más pasión que su maestro.

En aquel tiempo la ciudad es azotada por el cólera y Víctor se encierra y aparta por completo de sus familiares para dedicarse a sus experimentos. **Utilizando el cerebro de Waldman y trozos de cadáveres**, Frankenstein construye a su **criatura (Robert de Niro)**, una **rotunda abominación** en noche de tormenta eléctrica que no hace sino poner en evidencia la osadía de su empeño.

Rechazada por su creador y agredida por la gente de Ingolstadt, la criatura asume su monstruosidad y huye. En el campo, el monstruo encuentra a una familia desfavorecida que le permitirá **canalizar todo su amor y le hará sentirse útil** Con ellos aprende a hablar, a leer y hasta a dialogar. Pero como **está hecha de jirones de carne, la criatura vive atormentada** por unos restos de identidad que subrayan lo aberrante de su existencia.

De regreso a Génova, Frankenstein se casa con su hermana adoptiva y vive en el convencimiento de que **su creación ha perecido víctima del cólera**. Pero su felicidad conyugal está cercada por el dolor. Resuelta a vengarse, la criatura sale a su encuentro para retar a Víctor. Y le propone la siguiente coyuntura: quiero una pareja. Si construyes una hembra, apagaré mi sed de destrucción. Frankenstein calla y las consecuencias de ese silencio son brutales: **la criatura asesina a Elisabeth**.

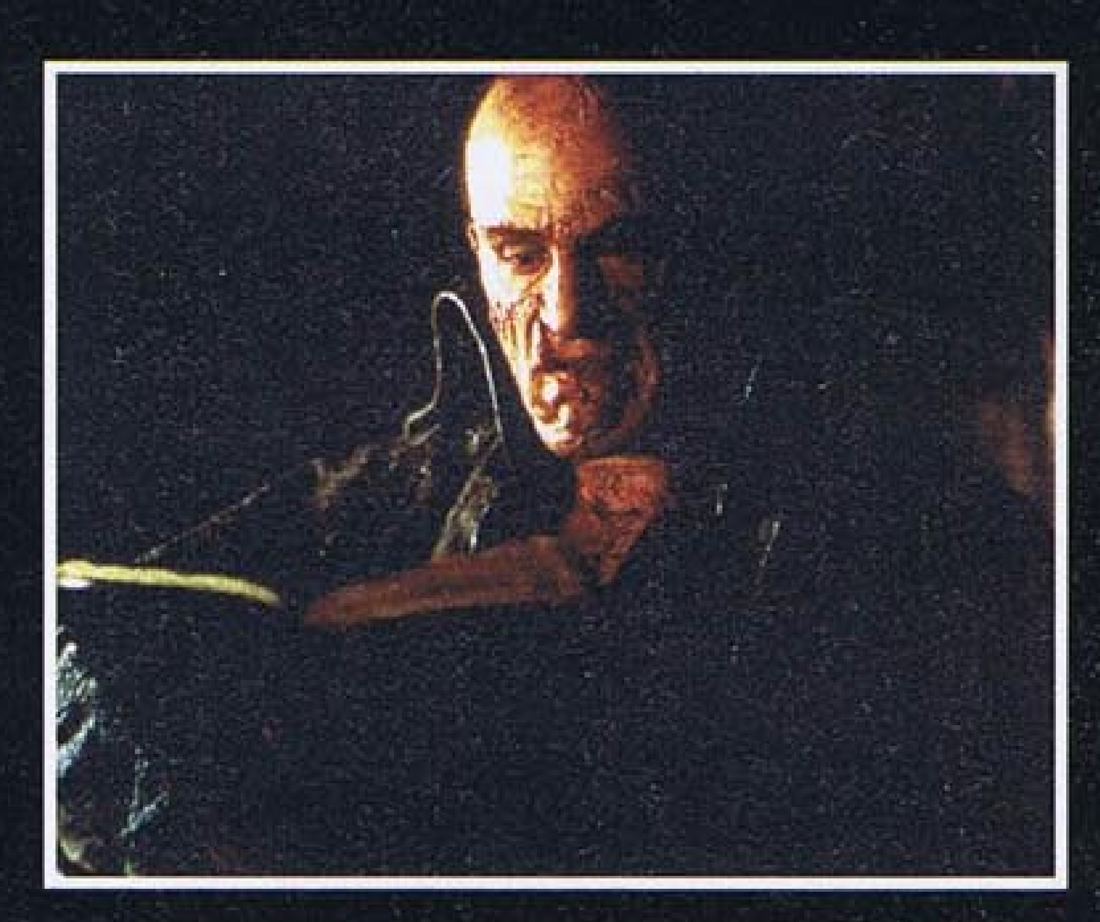
El relato llega a su fin cuando el monstruo, que se había dedicado a perseguir a su creador, **alcanza a Víctor en plenos hielos y le catapulta al otro mundo** sin necesidad de pasaporte. ¿Hemos fastidiado el final?

El reparto del film

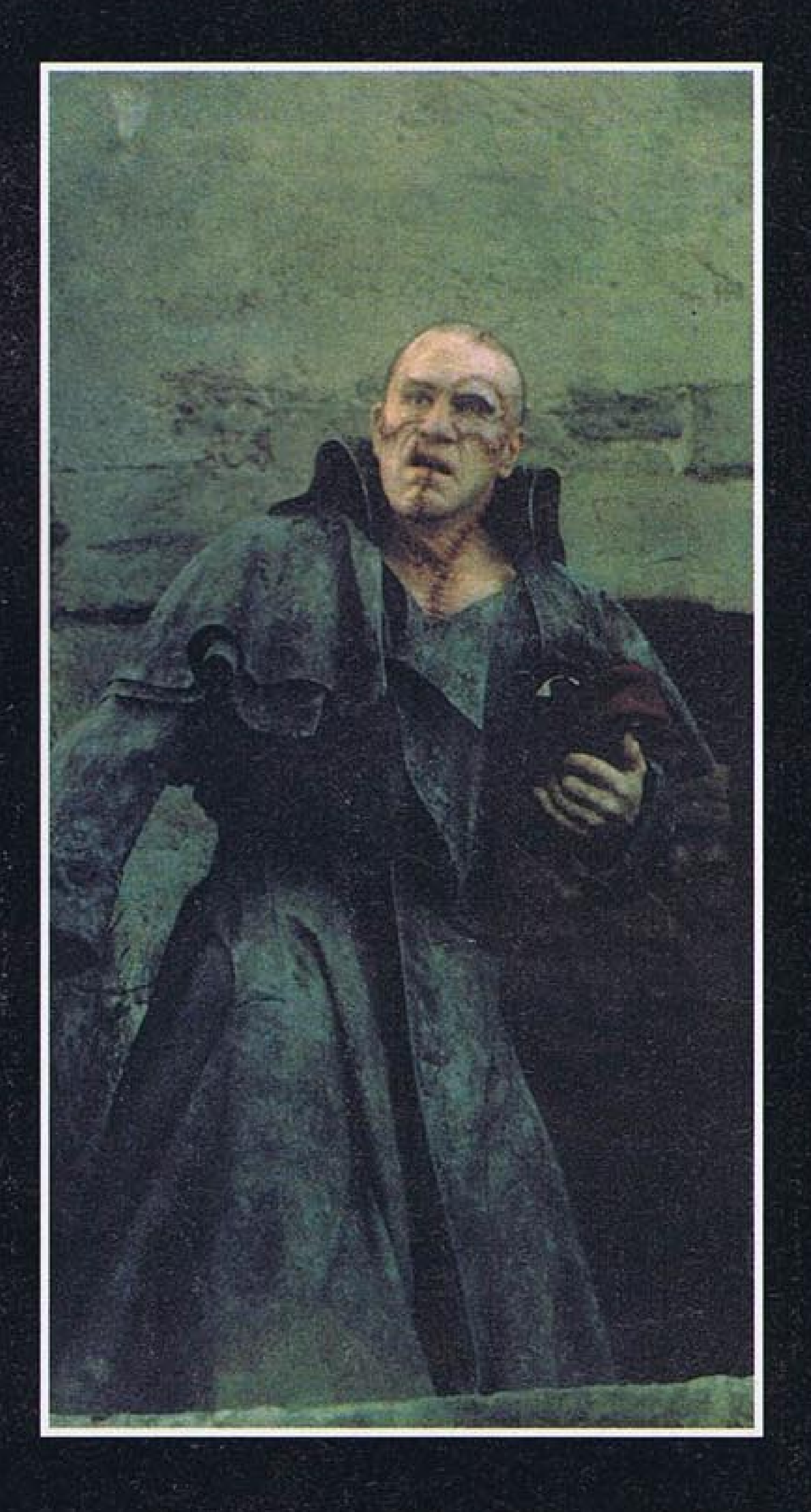
Dirección: Kenneth Bragagh
Guión: Steph Lady & Frank Darabont
Producción: Francis Ford Coppola, James V. Hart, John Veitch
Música: Patrick Doyle

Y los papeles principales son para:
Criatura: Robert de Niro
Víctor: Kenneth Bragagh
Henry: Tom Hulce
Elisabeth: Helena Bonham Carter
Profesor Waldman: John Cleese





***Robert de Niro soportó** estoicamente innumerables horas de maquillaje para poder gozar de un aspecto así de creíble.*



Entre unos cuantos mangas andábamos perdidos cuando la noticia asaltó la redacción. Hay una nueva compañía que se va a encargar de distribuir Ovas. Su nombre, Cartoonia y sus primeras cartas de crédito, los dos episodios de la serie Urotsukidoji III. Enseguida nos pusimos en la pista, y aquí está el resultado.

Llega Cartoonia

El Mangamanía de este mes se viste de buen cine, de buen video para los más exigentes. El desembarco de una nueva distribuidora en el campo del OVA viene a poner de manifiesto la buena salud de que goza este tipo de filmes en nuestro país. A continuación, todo lo que necesitáis saber sobre Cartoonia.

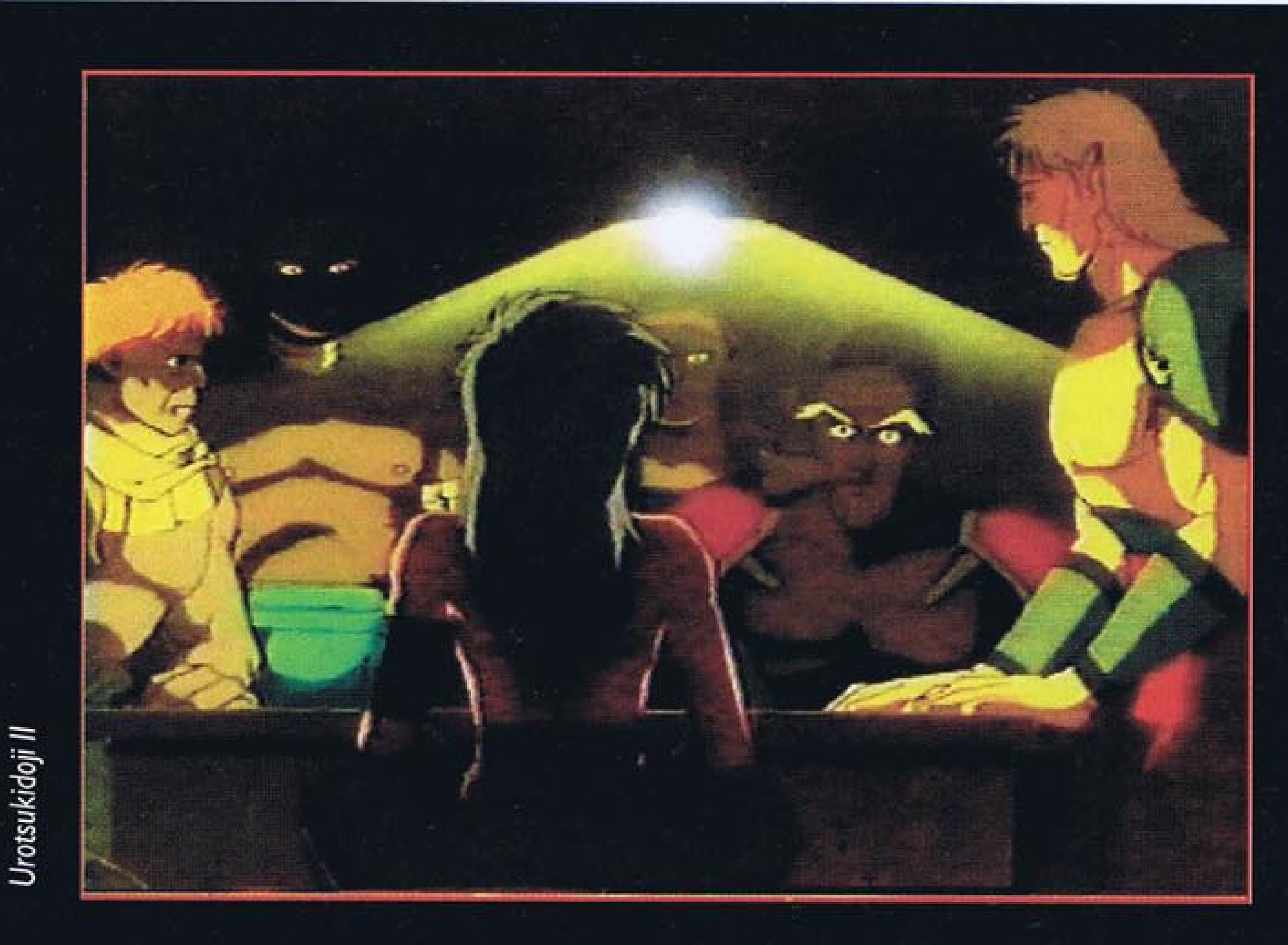
Double Dragon

España era hasta ahora un caso aparte en Europa en el tema del anime en video, ya que durante más de un año tan sólo una compañía. Manga Video, había editado videos de anime. Esta situación resultaba algo incómoda, ya que los aficionados sólo podían recurrir a una fuente para disfrutar de su diversión favorita. **A partir de diciembre, la distribuidora Cartoonia se ha convertido en la segunda empresa española** en interesarse en el mercado del anime, creándose una situación de competencia que sólo puede ser beneficiosa para el público. Desde ahora, los aficionados podrán escoger entre **cinco o seis novedades de anime al mes**, y muchos clásicos tendrán ocasión de ser apreciados.

Cartoonia ha entrado en el mercado con fuerza y promete ofrecer alternativas interesantes a la oferta actual. Sus primeros lanzamientos fueron los **dos primeros episodios de la serie de Urutsokidoji III y la película Double Dragon**, basada en el popular juego de ordenador del que, además, acaba de aparecer en Estados Unidos una película de acción real. Cartoonia mantiene de momento un **ritmo de tres cintas al mes**, y en Enero han seguido a esta primera tanda la interesante **City Hunter**, la serie basada en el manga de Tsukasa Hojo que ha publicado en España Norma Editorial, de la que se editarán los interesantes episodios que Tele 5 no se dignó emitir en su momento; la **cinta erótica Gigoló;** y la cinta de **aventuras mitológicas Arion**. En **febrero** está previsto que aparezcan **Grey**, la versión animada del manga Yoshihisha Tagami; **City Hunter II y Héroes in the Galaxy**. En **marzo** aparecerá una cinta de gran interés: **Tenchi Muyo**, la serie del momento en el Japón, acompañada por un clásico, **Moldiver** y por la tercera parte de **Urutsokidoji III**.



Una interesante lista, que demuestra que Cartoonia tiene gran interés en este mercado, y que es afortunado que Manga Vídeo haya perdido su discutido monopolio. Además, se rumorea que Cartoonia tiene los derechos de la interesantísima **Robotech** que es la versión para la televisión americana de tres series japonesas, Superdimensión Chavalry Southern Cross, Génesis Climber Mospeada y la popularísima Superscape Fortress Macross, que ha tenido varias continuaciones, incluyendo una nueva serie de televisión que ahora mismo se emite en Japón.



Urotsukidoji II









Urotsukidoji I



Muy Manga

POR ALEX SAMARANCH

• También en **Francia el mercado del video** ha tenido una nueva adición. A las tres compañías que ya editaban anime entre nuestros vecinos, **AK Video, Kaze y PFT** (filial de Manga Video), se ha unido **Tonkam Video**, que ha adoptado el nombre de una de las librerías especializadas en manga más importante de París y que también edita series como Video Girl Ai y el Black Magic de Masamune Shirow. Tonkam Video se estrena en el mercado con **Ushio no Tora y Mamono Hunter Yokho** (Devil Hunter Video), una serie de OVAS protagonizadas, como su nombre indica, por la bella cazadora Yokho, heredera de una larga tradición familiar de lucha contra los demonios.

• Pero no todo va bien en Francia: mientras el manga y el anime en video son cada vez más populares, y más de quince títulos de manga y al menos siete videos de anime aparecen cada mes, es en la televisión donde hay problemas. Como en España, los **franceses han importado de los Estados Unidos la polémica de si los dibujos animados japoneses son o no violentos** y si están o no mal hechos... por lo que las **cadenas televisivas cada vez emiten menos anime.**

• Los seguidores de la popular serie **Sailor Moon** están de suerte: no sólo la serie cada vez es más popular y sigue emitiéndose en televisión, sino que han aparecido varias interesantes novedades estos últimos meses. De hecho se ha publicado el **segundo volumen de Codename Sailor V**, una serie paralela protagonizada por Sailor Venus, y una historia especial basada en el personaje de Luna llamada **Lover of Pricess Kaguya**, con la que pronto se realizará una película, que será ya la tercera de la serie.

• Entretanto, las novedades en el anime japonés son **Kei, el ídolo de metal**. Una historia de 7 OVAS producida por la prestigiosa productora **Pony Canyon**, cuya protagonista, una pequeña robot, desea convertirse en humana, para lo que requiere el **amor de 30.000 personas**; y Ninku, una popular serie del Shonen Jump.

• En USA, **Viz Communications** Inc., compañía del manga en ese país, va a publicar una revista de manga, la primera que verán los yankees. El magazine se llamará Manga Vizion, aparecerá en Marzo e incluirá una nueva serie de Takahashi llamada **The Tragedy of P.**, una de **Ryoichi Ikegami:** Samurai Crusader y **Ogre Slayer**, de Kei Kusunoki.

Peligrosamente sexys

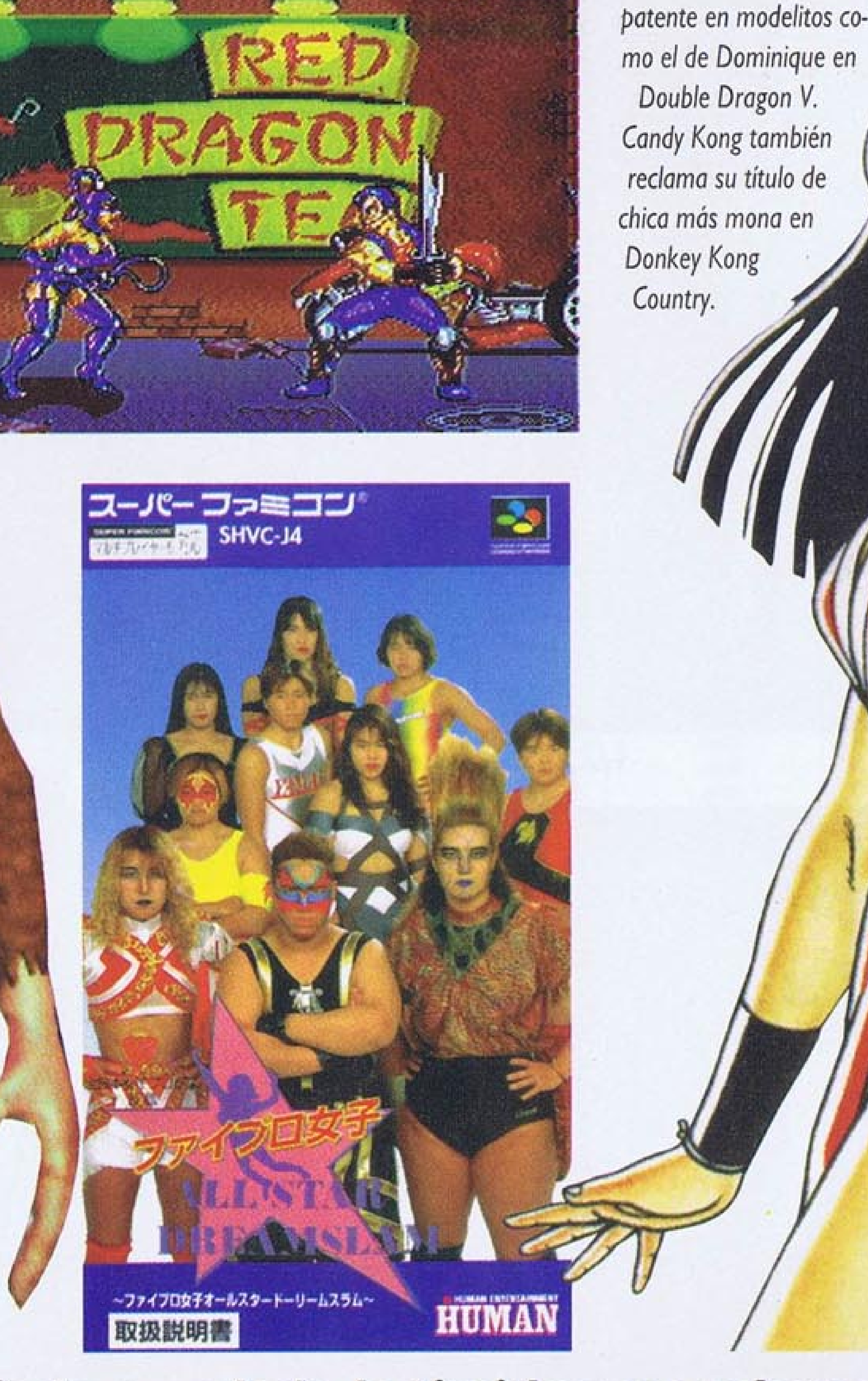
Han dejado a un lado la timidez, no saben qué es eso de la censura y ahora van por el mundo alardeando de poderío. Son la nueva generación de chicas Nintendo, un grupo de personajes que va pegando fuerte allá por donde pisa. Prepárate para conocer a las mujeres que reclaman el poder en el mundo de la Gran N.

Se acabaron el recato y la candidez. No más tijeras ni añadidos que tapen las evidencias. **¡Tres hurras por la belleza y la exhuberancia!** La última generación de personajes femeninos que ha llegado a la Super ha dejado constancia de dos cosas: **ya no se cortan un pelo a la hora de mostrar su físico y están dispuestas a hacer frente a quien sea con tal de subir a lo más alto.**

Esta toma de poder por parte de las féminas Nintendo se viene fraguando desde hace unos meses, y no faltan ejemplos que demuestran su existencia.

Todo comenzó probablemente en la habitación de una casa cualquiera, cuando un chaval consiguió llegar al final de Super Metroid y descubrió con asombro que el héroe de la mayor aventura galáctica que se ha visto jamás en los 16 bits de Nintendo era... **una cazarrecompensas llamada Samus Aran.** Pero la cosa no había hecho más que empezar. **Las chicas de Mortal Kombat II,** si bien más discretas que otras de las que vamos a hablar ahora, demostraron al mundo que sus fatalities podían ser tan sangrientos como los de cualquier hombre, y que además **sabían tomar ventaja de su naturaleza para frenar poderosos ataques como el de Johnny Cage.**

Un punto culminante en el proceso vino cuando miles de madres tuvieron que soportar en la TV de sus "hijitos" las formas de combate (y las formas a secas) de toda una quinta de

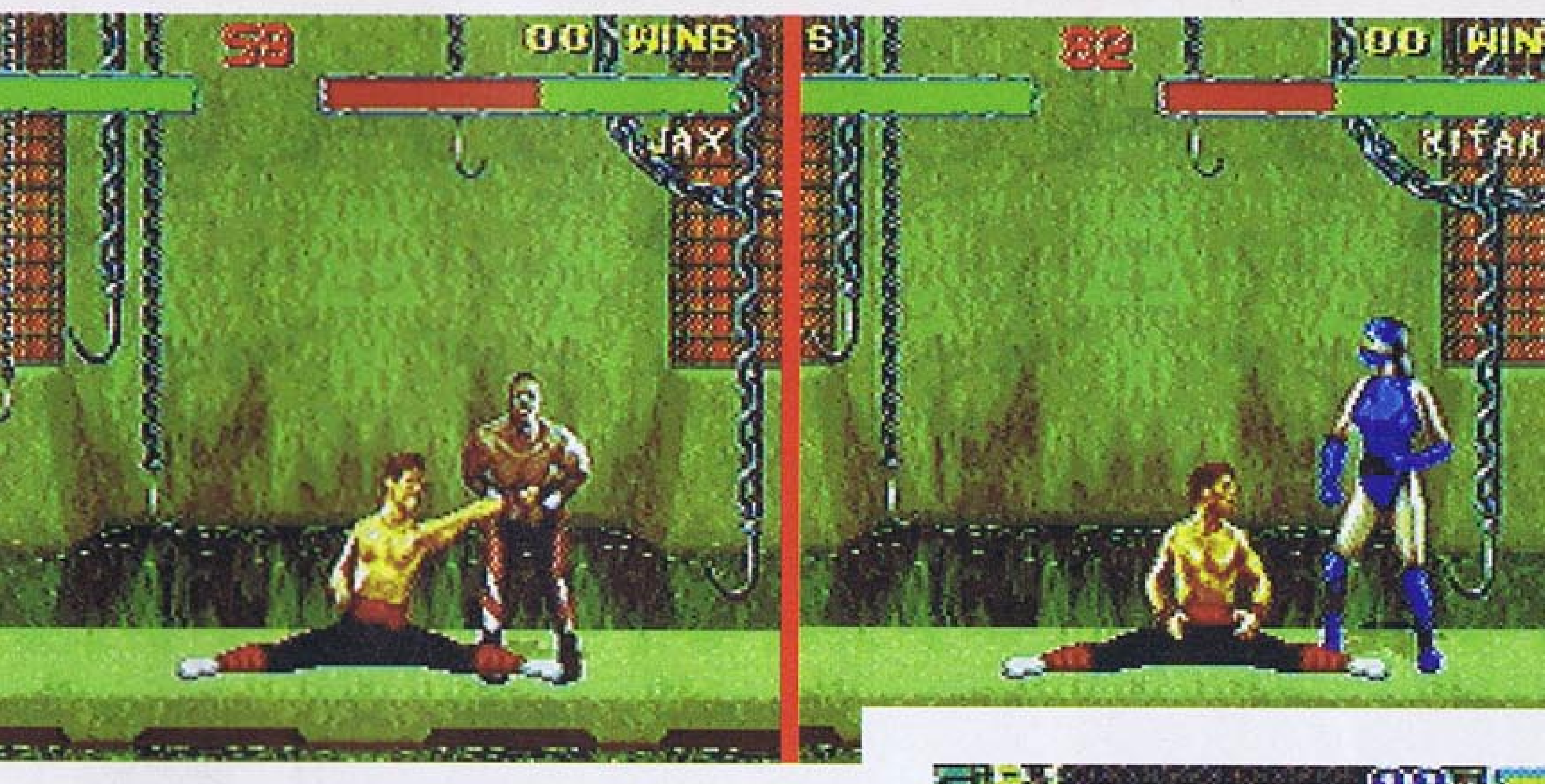


¡Caliente, caliente! La liberación de las féminas Nintendo queda patente en modelitos como el de Dominique en Double Dragon V. Candy Kong también reclama su título de chica más mona en Donkey Kong Country.

personajes de juegos de lucha que deja a la del Buitre a la altura del betún: ¿cómo calificar al **staff femenino de Super Street Fighter II**, reforzado ahora por la **belleza inglesa de Cammy**? Eso por no hablaros de la exhuberancia estilo Tele-5 de **Sekka y Dominique, las luchadoras de Double Dragon V,** o de las intimidades que dejarán al descubierto durante la pelea **Mai Shiranui,** de Fatal Fury Special, o **Psylocke,** que a juzgar por las imágenes, gastará en X-Men la misma **marca de ropa íntima** que la anterior.

Finalmente, el empujón definitivo ha venido de la mano de la que pretende ser la líder más "mona" de la historia. **Se trata de la sexy Candy Kong,** una gorilita que desempeña un papel de primer orden en el que posiblemente sea el mejor juego de Nintendo: Donkey Kong Country. ¿Será éste el final del fenómeno? Esperemos que no sea así, porque el mundo del videojuego no sería el mismo sin ellas, sin su atractivo... y sin sus golpes.

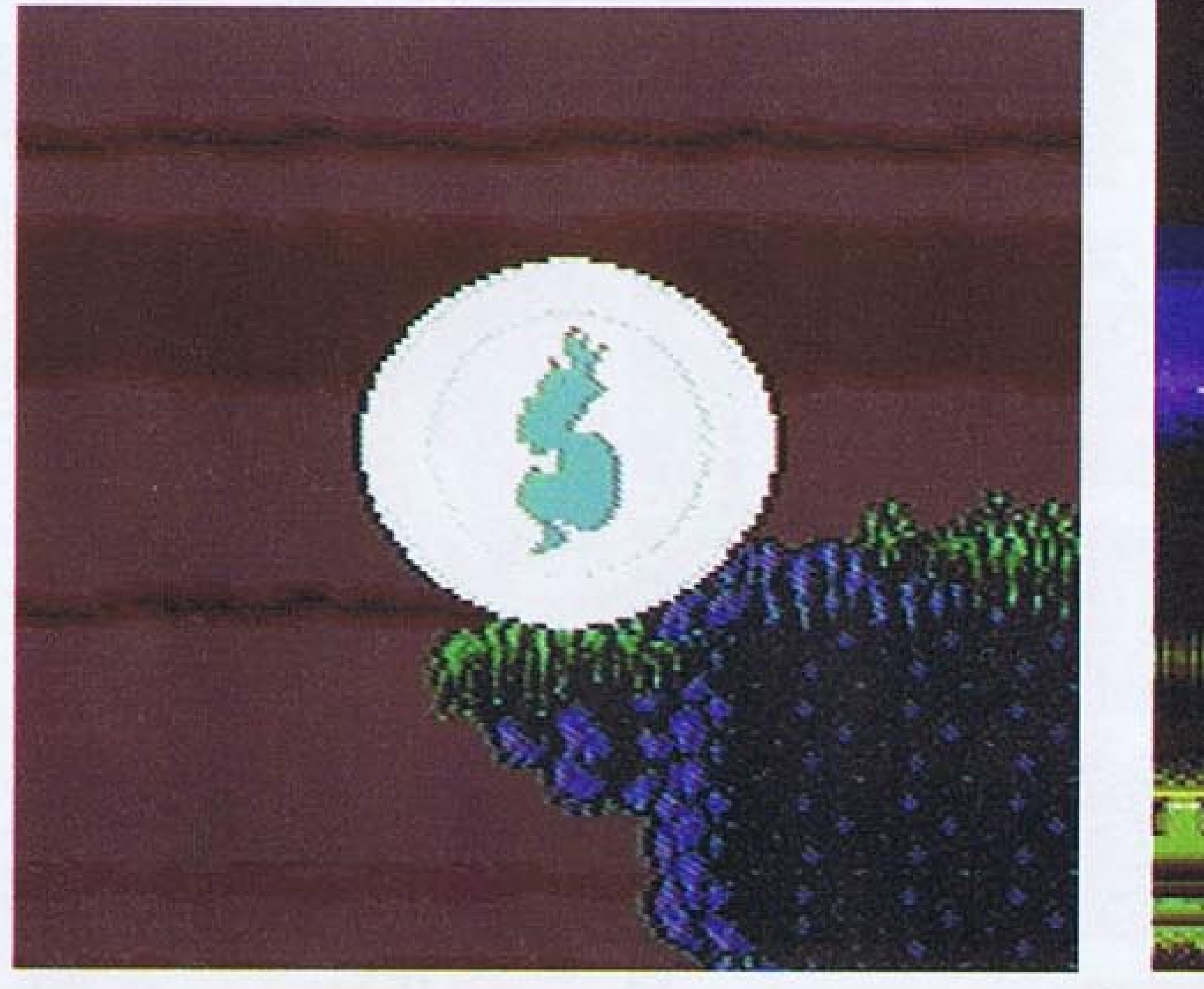
(Posdata: desde Nintendo Acción hacemos votos para que nunca lleguen a España **las incalificables protagonistas de juegos de catch femenino que circulan por Japón**. ¡Eso sí que hiere la sensibilidad del espectador!).



Objetivo cumplido-objetivo no encontrado. *Estas chicas saben aprovecharse de su condición. Gracias a ella, Kitana pudo librarse en Mortal Kombat II del certero ataque de Johnny Cage. Los que no se libran son los que osen enfrentarse a Mai Shiranui, Cammy o Chun Li. Ellas son las continuadoras de la tendencia que comenzó Samus Aran en Super Metroid.*













CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
Centros Mail en España
BURGOS
MADRID
MADRID
Coslada MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
Tres Cantos MADRID
Fuengirola MALAGA
Palma de Mallorca
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 171819
MURCIA
PAMPLONA
SALAMANCA
SEVILLA
Sta Cruz de TENERIFE
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
Nuevo Teléfono
MAIL VxC
VENTA POR CORREO
NOVEDADES SUPER NINTENDO
DESCUENTO 500 Ptas.
ANIMANIACS - 12700
ASTERIX - 9490
BATMAN & ROBIN - 12990
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BIKER MICE FROM MARS - 11800
CANNON FODDER - CONS
CLAYFIGHTER 2 - CONS
CLAYMATES - 9890
DONKEY KONG COUNTRY - 11990
DOUBLE DRAGON V - 11990
EARTH WORM JIM - 12990
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
FIFA SOCCER - 11990
HEBEREKE'S POPOON - 11990
HURRICANES - 10990
INDIANA JONES - 12990
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
JURASSIC PARK 2 - 11990
KICK OFF 3 - 12990
LEMMINGS 2 - 12990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICKEY MANIA - 12990
MORTAL KOMBAT II - 11990
NBA 95 - 12990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PIT FALL - 12990
RAINBOW BELL - 9390
REY LEON - 12990
RISE OF THE ROBOTS - 10990
SAILOR MOON - 11990
SAMURAI SHODOWN - 12990
SECRET OF MANA - 11990
SLAMMASTERS - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SPARKSTER - 11350
STREET RACER - 11990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER METROID - 10990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER RETURN OF JEDI - 12990
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TURTLES TOURNAMENT - 12990
WOLVERINE - 9990
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHIKEN - 4990
ANOTHER WORLD - 3995
ART OF FIGHTING - 5490
BATTLETOADS - 3995
BOB - 2990
BUBSY - 3995
CLAYFIGHTER - 5490
COOL WORLD - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DRACULA - 2990
EQUINOX - 5990
F-ZERO - 3995
FLASHBACK - 5990
G. FOREMAN - 5490
GODS - 5490
GOOF TROOP - 3995
JAMES BOND JR. - 2990
JOHN MADDEN 93 - 2990
JURASSIC PARK - 4990
KEVIN KEEGAN - 4990
MECH WARRIOR - 4990
MICKEY MOUSE - 3995
MORTAL COMBAT - 5490
PAC ATTACK - 3995
PILOTWINGS - 3995
PLOK - 3995
PRINCE OF PERSIA - 3995
PUSH OVER - 3995
ROBOCOP 3 - 5490
R-TYPE III - 4990
STAR WARS - 3995
SPACE ACE - 4990
STARWING - 4995
STREET FIGHTER 2 - 3995
STREET FIGHTER 2 TURBO - 4995
SUPER BATLETANK - 4990
SUPER BOMBERMAN - 990
SUPER GHOUL'N GHOSTS - 3995
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 2990
SUPER MARIO KART - 4995
SUPER MARIO WORLD - 3995
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STRIKE GUNNER - 5490
SUPER SWIV - 2990
SUPER TURRICAN - 4990
SYVALION - 5490
TEST DRIVE II - 4990
TIME TRAX - 3990
TINY TOONS - 5490
TRODDLERS - 4990
TROLL - 2990
TURN & BURN - 5990
VIRTUAL SOCCER - 4990
WARPSPEED - 4990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 4990
YOUNG MERLIN - 4990
ZOMBIES - 5490
ZOOL - 3990
OFERTAS GAME BOY
ALIEN 3 P.V.P. - 2495
MYSTIC QUEST P.V.P. - 2495
SUPER MARIOLAND II P.V.P. - 2495
TOP RANKING TENNIS P.V.P. - 2495
ADV. OF STAR SAVER 1995
BATTLETOADS 2 1995
BOULDER DASH 1495
CLIFFHANGER 2490
COOL WORLD 2490
DARKWING DUCK 1995
DR. MARIO 1995
DUCK TALES 1995
EL IMPERIO CONTRAATACA 1995
FERRARI GP 1995
KUNG FU MASTER 1495
LEMMINGS 1995
MARIO & YOSHI 1995
MC DONALD LAND 1995
MICKEY'S DANGEROUS CHASE 1995
MUHAMMAD ALI BOXING 1995
NAVY SEALS 1995
PARASOL STARS 2990
PIMBALL REVENGE GATOR 1495
PRINCE VALIANT 2990
R-TYPE 1995
SPANKY'S QUEST 1995
STAR TREK: NEXT GEN 2490
STAR WARS 2495
SUPER JAMES POND 2490
SUPER MARIOLAND 2495
TERMINATOR 2 1995
TETRIS 3990
TIP OFF 1995
UNIVERSAL SOLDIER 2990
DESCUENTO 300 Ptas.
ALADDIN - 5990
ASTERIX - 5490
BATMAN (Animated Series) - 5490
BATLETOADS & D. DRAGON - 5490
CHOPLIFTER III - 5490
DESERT STRIKE - 5990
DONKEY KONG - 5990
DUCK TALES 2 - 5990
EL LIBRO DE LA SELVA - 5990
INDY - 5990
JIMMY CONNOR'S - 5490
JURASSIC PARK 2 - 5490
KIRBY'S PINBALL LAND - 5490
LOS PITUFOS - 5490
MEGAMAN III - 4490
METROID II - 4490
MICROMACHINES - 6490
MORTAL KOMBAT II - 5990
NBA JAM - 6490
POP & TWINBEE - 5490
PAGEMASTER - 5490
PROBOTECTOR 2 - 5690
REY LEON - CONS
SOCCER - 5490
SUPER MARIO LAND II - 5990
SUPER SPACE INVADERS - 4990
TETRIS 2 - 5990
TINY TOONS II - 5490
TINY TOONS ALL STAR - 5900
TURTLES III - 5490
WARIO BLAST - 5490
ZELDA - 5990
Nintendo
ALADDIN PVP - 6490
KICK OFF PVP - 4990
AIR FORTRESS 4990
CRASH DUMMIES 6490
CHIP & DALE 7490
KIRBY'S ADVENTURE 7490
LIFE FORCE 1995
LOS PITUFOS 6490
MEGAMAN 3 7490
MEGAMAN 4 7490
PRO WRESTLING 2995
PUNCH OUT 1995
RAINBOW ISLANDS 4990
SANKE RATTLE'N ROLL 1995
SUPER TURRICAN 2990
THE LEGEND OF ZELDA 4995
ZELDA II 4995
CONSOLAS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
¡SUPER OFERTA! 14.990
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
+ ZELDA 9.990
SUPER GAMEBOY 9.990
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NINTENDO ACCION
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 300
GASTOS ENVIO
TOTAL



Nintendo® Acción
¡No te comas más el coco!
350 pesetas
x 12 números
4.200 pesetas
¡el CALCULATOR BOY te lo pone fácil!
Ahora, al suscribirte a Nintendo Acción durante un año, recibirás cómodamente en tu casa 12 números de la mejor revista de consolas y además esta divertida calculadora de regalo.
Para suscribirte sólo tienes que enviar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 -de 9 de la mañana a dos y media y de 4 a seis y media de la tarde-.
Pero date prisa, porque esta oferta sólo es válida para las primeras 1000 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.
Nintendo
CALCULATOR BOY™
GAME BOY. CALCULATRICE DE POCHE
CALCULATOR BOY
MODE D'EMPLOI


CID FCA
¿NECESITAS MAS PISTAS?
Si las pitufoquieres, te las damos.
Pero con echar un pitufovistazo alrededor, tendrás muy claro quiénes son los protagonistas de los próximos juegos que ha lanzado Nintendo España para Gameboy y Super Nintendo.
Si te gustan los famosos pitufoanimados de la tele, aquí tienes la versión pitufoconsolera.
Para que vivas las más divertidas pitufoaventuras, con el malvado Gárgamel, su siniestro gato Azrael y todo los simpáticos pitufoamigos.
Verás las cosas de un solo color: azul pitufo.
¿Te has pitufoenterado o te lo pitufórrepito?
LOS PITUFOS
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
GAME BOY
LOS PITUFOS
JUGADOS POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID